

ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME DC
PLAYERS
遊戲誌DC
VOL.002
附送互動遊戲誌VCD
HK$18
2000.12.27
www.gameplayers.com.hk
DREAMS
COME TRUE
DC香港日版登記方法完全公開
PHANTASY STAR ONLINE
Online Offline 攻略同時啟動
香港首個PSO公會
Club Phantasy Star 正式成立
創造球會超級聯賽最後召集
GUILTY GEAR X
[BY YOUR SIDE "G.GEAR"]

HYPER PC PLAYER Vol.74

一書兩冊 送 CD-Rom

Vol.74
30 December 2000
一書兩冊送CD-ROM
HK$20
4 895011 330743

HYPER PC PLAYER
電腦遊園地

Planet Moon開發多年大作

GIANTS CITIZEN KABUTO

Giants: Citizen Kabuto 巨人終於出場

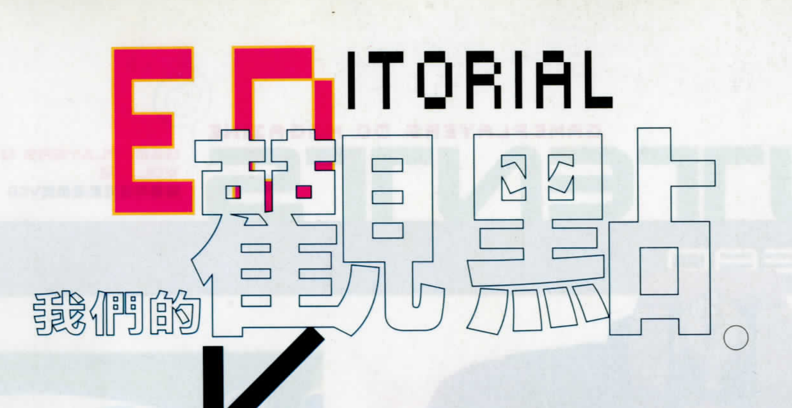
天之痕 完全解剖

公開隱藏道具、支線任務、結局達成條件的詳盡攻略！

同天心齊齊做店長？
便利商店 II 攻略教你如何做個出色店長

兩個詳盡攻略陪你過聖誕

American McGee's Alice 、 No One Lives Forev





TEXT: 寒武紀

香 港 的 遊 戲 創 作 之 路

香港的遊戲界近期顯得特別熱鬧，除了談得熱烘烘的DC網絡之外，最近香港數碼遊戲協會 (IDEA 註1) 更與香港理工大學多媒體創作中心 (註2) 舉行了一連串有關遊戲開發工作的講座，IDEA又公佈明年初將會舉行香港首個大型數碼遊戲研討會，該次研討會會邀請多位世界知名的遊戲專家出席擔任講者。對於一直被冷待的遊戲創作工業今次獲得如此嚴肅的重視，我們作為遊戲界傳媒亦感到鼓舞。

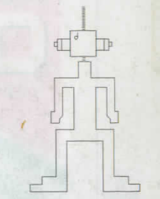
據統計，現時單在美國與日本兩大電視遊戲王國，每年與遊戲有關的產品的總營業額已經超越了書藉刊物，達一百一十億美元，電視遊戲並成為了電視以外的第二大大眾娛樂。

事實上，電視遊戲在香港亦已經成為了一種大眾普及文化，但可惜的是，電視遊戲始終仍然未有得到社會的肯定，「打機」仍然是荒廢學業、浪費時間的代名詞，對於有志投身遊戲創作行業的人亦只有極少的出路可以選擇。即使資訊科技在香港已成為潮流，著眼點仍只限於例如網絡技術及電子商務等範疇，數碼娛樂或遊戲工業作為其中一個重要元素的事實仍然未有得到肯定。

在龐大的市場以及與發展資訊科技方向一致的前提下，我們期望香港的遊戲工業能夠得到更加正面的肯定。事實上，隨著遊戲主機機能的不斷強化以及遊戲本身的不斷發展和邁向多元化，遊戲創作已經進入了映像、意念和藝術創作的範疇。打機不再是封閉和自我的象徵，而是一種集學習、體驗、互動、溝通於一身的娛樂。

當然，遊戲創作和其他的創作工業，例如電影業一樣，同樣面對著來自外國高成本製作的競爭以及盜版事業的威脅。 所以社會各界必需要改變對電視遊戲的先存觀念，對發展遊戲工業抱著更加積極的決心，培育更多專門人材，有志參與遊戲創作的朋友亦需要把握機會踏出他們作為先鋒的第一步。只有政府、社會大眾和專業人材三方面互相配合，香港的遊戲工業才有機會得以發展和成熟。

(註1) 香港數碼遊戲協會: 成立於1999年，以推動香港的數碼娛樂工業為目標的非謀利機構，其官方網站為 http://www.hkidea.com。
(註2) 香港理工大學多媒體創作中心 (Multimedia Innovation Center) 網址為 http://www.mic.polyu.edu.hk。



CONTENTS

GAMEPLAYERS DC
VOL.002
隨書附送互動遊戲誌VCD
2000年12月27日
隔周三出版
每本港幣$18元

MUST READ









VOL.002
volume.002. 27.12.2000

遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

FEATURES









DEPARTMENTS

PREVIEW 新作預覽

TACTICS 完全攻略

GAMEPLAYERS EXTRA

GAME INDEX

GAME DC PLAYERS

出版 cineaste international ltd.
地址 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話 2380-2223
傳真 2866-2618
e-mail jjwong@gameplayers.com.hk

總編輯 chief editor
J.J jjwong@gameplayers.com.hk
編輯 editor
寒武紀 ronald@gameplayers.com.hk
kotaro kotaro@gameplayers.com.hk
綿羊大王 spark@gameplayers.com.hk
金 nicekim@gameplayers.com.hk
阿亮 tmleong@gameplayers.com.hk
小吉 supergat@gameplayers.com.hk
ainho ainho@l-cable.com
美術設計 designer
cally、子濃、andy leung、kan、joan、sing
封面 cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市場及廣告 assistant marketing manager
christine lam
市務經理 market executive
atus ng
電腦分色
eps production ltd.、red star graphic printing、tomato express ltd.

印刷 凸版印刷（香港）有限公司
地址 新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

Text: 寒武紀

PSO正式推出 首兩天網絡出現多次故障 在港亦可連線遊戲

期待度極高的《Phantasy Star Online》(下簡稱PSO)已於12月21日正式推出,但原定12月21日早上8時投入服務的PSO伺服器(Server),啟用後不足一小時便發生故障,Sonic Team方面更一度需要暫停PSO連線遊戲的網絡服務:

○12月21日早上8時PSO伺服器投入服務。
●12月21日早上8時53分Sonic Team表示由於伺服器發生故障服務被迫暫時停止。
○12月21日下坐佈時Sonic Team表示故障原因是由於負責進行使用者身份認證的數據庫發生故障。
○12月21日下午4時故障初步得到修復,網絡服務重新開始。
●12月22日0時17分由於網絡處於不穩定狀態,網絡服務再次中斷。
○12月22日零晨3時2分網絡的不穩定狀態已獲改善,服務重新開始。

網絡不穩定使部份進行連線遊戲的玩家出現連線失敗、斷線甚至當機等情況,有些玩家更發現有Item資料遺失、角色Level被打回原型等情況出現。但據我們編輯部的同事表示,連線情況其後已續漸得到改善。

香港DC上網失而復得

PSO受歡迎的原因是由於它是一個網絡RPG遊戲,玩者可以與世界各地的朋友合作進行遊戲,身處香港的朋友最關心的莫過於在香港能否連線上網,幸運的是其後一個新的日版DC登記方法被公開,今期GameplayersDC亦會為大家詳盡介紹這個新鮮熱辣的DC上網法,大家不要錯過。

首個大型遊戲技術會議 世界級遊戲製作人雲集香港

香港數碼遊戲協會(HKDEA)將於2001年1月17日,一連4日在香港會議展覽中心舉行一個數碼娛樂科技研討會「GTEC'01」,研討會邀請了二十多位來自世界各地的電視及電腦遊戲專家擔任講者。



● GTEC'01會議主席香港科技大學白求智博士在發表會上表示對香港遊戲創作工業的發展前景感到樂觀。



● 立法會議員單仲偕亦有在場講解現時香港高科技工業所面對的困難。

今次研討會為期4日,期間總共有超過100節的會議程序,其中包括各類型的講坐及工作坊,所涉及的內容亦非常廣泛,由用Flash製作Mini-game、手提電話及手提遊戲機製作、高階3D軟件如3D Studio Max及Maya等應用入門、3D語言如OpenGL介紹、遊戲人工智能、3D動畫歷史、遊戲設計及製作過程、甚至Xbox遊戲開發主機介紹等都會是今次研討會的討論內容。

主辦單位邀請了二十多位客席嘉賓講者,包括美國新力電腦娛樂(Sony Computer Entertainment America)的John Funge、Konami主席上月景正、迪士尼的Isaac Kerlow、Nvidia的David Kirk、Electronics Arts的John Buchanan等。

今次是香港首個大型遊戲創作及數碼娛樂會議,對於有志參與遊戲創作的朋友絕對不容錯過。

(IDEA網址:www.idea-expo.com; 查詢電話:23638824)

DreamLibrary服務明年1月27日暫停服務



世嘉宣佈,由於現時DreamLibrary(註1)服務只對應窄頻Modem,為了將有關的硬件配備進行升級使其支援剛推出的DC寬頻接駁器(Broadband Adaptor),讓用戶能夠以更快的速度下載遊戲,由明年1月27日起將會暫時停止DreamLibrary服務,直至3月底有關的設備升級工作完成為止。

註1:DreamLibrary是DC網絡的一個經典遊戲出租服務,用戶只要使用150至200個單位的Dream貨幣便可以下載MegaDrive或PC Engine上的經典遊戲,有效期為兩日一夜。

● 想玩經典MD及PC Engine遊戲的朋友便要握機會在DreamLibrary暫停服務之前盡情暢玩了。

本港最大型聯網遊戲比賽明年初舉行

由 World Game Federation (WGF) 主辦的聯網遊戲比賽將於明年1月18日至21在香港會議展覽中心舉行，今次進行比賽的聯網遊戲名單包括《Age of Empires II: The Conquerors Expansion》、《Counter-strike》、《Quake 3》以及《Starcraft: Blood War》。

比賽會每兩星期舉行一次，除了每場賽事均設有獎品之外，各個遊戲項目在總決賽中的冠、亞、季軍將可獲得豐富現金獎，而總決賽優勝者更有機會代表香港前往韓國參加「2001 World Cyber Game Challenge」遊戲奧運會，與世界各地的打機高手進行競賽。

WGF本年年中已經舉辦過同類型的電腦聯網遊戲比賽，該次比賽總共有超過5000人參加，是現時香港最大規模的電子遊戲比賽，雖然現時比賽只限於電腦遊戲項目，但據WGF助理市場推擴經理Samuel Ting表示，現時亦正與世嘉方面進行洽商，並有計劃將遊戲範圍擴展至DC遊戲。

（WGF網址：www.worldgamefed.com;　查詢電話：25032100）



● 較早前WGF所舉辦的聯網遊戲比賽亦得到很好的反應。

《Seaman for Windows》明年初推出

Vivarium將會推出PC版Seaman《Seaman for Windows》。

PC版Seaman並不是一個單純的DC移植作品，因為這隻Seaman將會以整個Windows作為它的「魚缸」，當用者安裝了《Seaman for Windows》之後，每次啟動電腦Seaman都會自動常駐於電腦的視窗系統內，無論你使用什麼軟件，Seaman都會在視窗的背景裡游來游去。

● 不知道讓這隻Seaman在Windows裡游來游去會是什麼感覺呢?

另外，Vivarium採用了由IBM開發的新型語音辨識系統「Voice-EasySnap」，當你與Seaman進行對話時，Seaman會將談話的內容載入資料庫，並懂得根據用者的言談志趣進行學習和知能上的進化。

另外，PC版Seaman和DC版一樣會以多邊型繪畫，但由於考慮到PC版Seaman會在Windows環境下活動，有可能會阻礙用者的正常工作，所以PC版Seaman的呎吋將會較為細小，所使用的多邊型數目亦會較少，說話時的速度亦會較慢。

Seaman幫你識女仔

《Seaman for Windows》另一個非常特別的地方，是軟件內同時附有一個電子郵件工具，在發表會上Vivarium社長齊藤由多更即席示範了這個非常特別的電子郵件工具。齊藤首先對Seaman說：「去問佢今日開唔開心。」這時另一部PC上便出現了一隻Seaman說：「佢叫我問你，你今日開唔開心。」當另一位司儀答：「開心」的時候，Seaman更會自把自為地追問：「你結了婚未？聖誕節有無節目，要不要一齊出去玩?」回答它之後，Seaman便會將訊息傳送反回送信者：「佢未結婚，不過佢唔肯同你出街，但佢話佢好開心。」的確相當鬼馬。

負責今次開發計劃的發言人表示，這隻PC版Seaman日後將會不斷升級，升級後Seaman將會更加聰明，例如，它會根據資料庫內的資料自行從互聯網上搜尋相關的資料並加入資料庫內，作為日後與主人對話時之用。

不過由於是日文版的關係，大部份香港人可能暫時仍未機會使用這個如此有趣的軟件了，期望英語版能夠盡快推出呢。



● Vivarium社長齊藤由多即席示範與Seaman「傾計」。

世嘉再與網絡業務公司籌組新公司

世嘉宣佈會與網絡瀏覽軟件公司Access組成新公司「Sega Access」，新公司將會從事發展網絡遊戲及娛樂資訊所需的瀏覽軟件的開發工作。



各位讀者可能對Access這間公司不太熟悉，其實最近越來越多PC以外的家電產品已經有上網功能，例如世嘉的Dreamcast、日本手機網絡imode以及個人手帳（PDA）等，雖然這些上網家電擁有自己獨立的網絡介面，但其背後所使用的網絡技術正是由Access所開發的「NetFront」瀏覽器。

世嘉較早前公佈了以「2003年成為世界第一大網絡遊戲服務供應商」為口號的新業務經營方針，並先後與Sharp、Motorola、NTT Docomo等手提電話及PDA生產商達成合作協議，向手提電話及其他網絡家電提供網絡娛樂服務，由於Access的瀏覽器軟件已經被廣泛採用，今次合作計劃相信有助世嘉進一步擴展其網絡王國。

DC遊戲 銷售榜 DREAM RANKING

DREAM RANKING

HK RANKING 香港銷售榜

dream ranking >>





NO.1 創造職業球會特大號
SEGA/SLG/5800日圓/12月21日



NO.2 PHANTASY STAR ONLINE
SEGA/RPG/6800日圓/12月21日



NO.3 GUILTY GEAR X
SAMMY/FIG/5800日圓/12月14日

- NO.4 DAYTONA USA 2 — SEGA/RAC/5800日圓/12月21日
- NO.5 燃燒吧！JUSTICE學園 — CAPCOM/FIG/5800日圓/12月7日
- NO.6 MAX STEEL — Mattel Interactive/ACT/28.99美元/12月6日
- NO.7 GUN SPIKE — CAPCOM/SPT/5800日圓/12月21日
- NO.8 SAMBA DE AMIGO VER.2000 — SEGA/ETC/5800日圓/12月14日
- NO.9 BIO HAZARD 3 — CAPCOM/ACT/39.99美元/11月22日
- NO.10 SONIC SHUFFLE — SEGA/ACT/5800日圓/12月21日

JP RANKING 日本銷售榜

dream ranking >>



NO.1 燃燒吧！JUSTICE學園
本週銷量：52380
累積銷量：52380
CAPCOM/FIG/5800日圓/12月7日



NO.2 POWER SMASH
本週銷量：5965
累積銷量：50912
SEGA/SPT/5800日圓/11月23日



NO.3 我的女神~與戰鬥之翼一起
本週銷量：2960
累積銷量：23629
SEGA/AVG/5800日圓/11月30日

- NO.4 青之6號～歲月不待人 — SEGA/AVG/5800日圓/12月7日 本週銷量：1994 累積銷量：1994
- NO.5 櫻大戰2～求別你死去 — SEGA/AVG/5800日圓/9月21日 本週銷量：1687 累積銷量：96445
- NO.6 CAPCOM VS. SNK MILLENIUM FIGHT 2000 — CAPCOM/FIG/5800日圓/9月6日 本週銷量：1083 累積銷量：204675
- NO.7 Mercurius Pretty~end of the century — NEC INTERCHANNEL/SLG/6800日圓/11月16日 本週銷量：1050 累積銷量：15362
- NO.8 ELDORADO GATE第一卷 — CAPCOM/RPG/2800日圓/10月10日 本週銷量：1000 累積銷量：46315
- NO.9 CHARGE'N BLAST — SIMS/STG/4800日圓/12月7日 本週銷量：976 累積銷量：976
- NO.10 ETERNAL ARCADIA — SEGA/RPG/6800日圓/10月5日 本週銷量：966 累積銷量：82073

香港讀者期待榜 HK READER RANKING

dream ranking >>



NO.1 莎木－第二章（暫稱）
SEGA/FREE/價格未定/發售日未定



NO.2 SAKURA大戰3~巴黎正在燃燒嗎
SEGA/AVG/價格未定/春天發售預定



NO.3 SONIC ADVENTURE 2
SEGA/ACT/價格未定/2001年發售預定

- NO.4 HAPPY★LESSON — DATAM POLYSTAR/AVG/6800日圓/2001年3月發售預定 雙週票數：18 累積票數：18
- NO.5 多啦A夢 — SEGA/AVG/5800日圓/12月5日 雙週票數：9 累積票數：9

日本讀者期待榜 JP READER RANKING

dream ranking >>



NO.1 SAKURA大戰3~巴黎正在燃燒嗎
538票
SEGA/AVG/價格未定/春天發售預定



NO.2 莎木－第二章（暫稱）
392票
SEGA/FREE/價格未定/發售日未定



NO.3 SONIC ADVENTURE 2
357票
SEGA/ACT/價格未定/2001年發售預定

- NO.4 FIGHTING VIPERS 2 — SEGA/FIG/5800日圓/2001年1月18日 285票
- NO.5 超級機械人大戰α — BANPRESTO/SLG/價格未定/發售日未定 267票





投下最神聖的一票！！

歡迎各位讀者投票一個最心愛的遊戲。只要填妥右頁下方的參加表格，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面註明「DC遊戲銷售榜」便可，而我們會在每期的人氣榜及期待榜中各抽出一位幸運讀者，送上一款原裝Dreamcast遊戲作為小小獎品。不要猶疑了，快快動筆寄信來投票吧！

今期得獎者是Ng Kwok Ho和Wong Wai Ling，我們將會有專人通知有關得獎事宜

香港讀者投票表格（不接受影印本） DREAM RANKING

姓名：______________________

年齡：______________________

身份證/護照號碼：______________________

電話：______________________

地址：______________________

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：______________________

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：______________________

＊日本資料來源自日本遊戲雜誌「Dreamcast magazine」1/5.12號
＊美國資料來自GameRanking.com



新作短評 VIEW POINTS

創造球會特大號



SLG／SEGA／5800日圓

DAYTONA USA 2001



RAC／SEGA／5800日圓

探偵紳士 dash!



AVG／ABEL INC／6800日圓

創造球會特大號

小吉

《創造球會》系列的最新一集，今集整體LOADING時間快了，而且在「練習場」內加入二個方便的指令，就是能夠由「練習場」內直接往「MEETING ROOM」和「DATA室」，而每年的一月新人爭奪戰中，玩者能看到各新人的能力棒，這參考資料對於玩者選擇羅致那一名新人是非常有用啊！

8.0

AINHO

今次這作品基本上是加強版本，同樣是以日本J LEAGUE聯賽為題材。不論賽事畫面和遊戲系統都得以加強，球員資料全部都是重新設定，管理球隊的各項設定也非常豐富。至於球員的動作和神情十分細緻，流暢度高，完全沒有拖慢現象出現，仿如在電視上觀看現實的球賽情況一樣，對於足球迷或夢想成為球隊監督的玩者，就會十分喜歡這套作品。怪不得此作在本港的售價，仍能維持400元左右呢！

7.0

J.J

經過改良後的創造球會最新版本終於推出了！這次基本上在玩法方面是承襲前作，有玩開這個系列的領隊們應該不難上手，但因為J2多了兩支勁旅的關係，令集在初期可能會較難爭取好成績，畫面方面則和上集分別不大，只是作出少許改動，而整個遊戲今次改良的部份算是非常討好，相信能吸引大家再次投入領隊生活。

8.0

DAYTONA USA 2001

金

既有高知名度、又有精美的畫面，遊戲原本應有高分數，可惜因為手制操控只能使用Analog先減1分，之後是遊戲沒有速度感再減1分，最後是汽車過份地容易失控再扣1分，引致有點名過於實，用這質素的產品來對待等候多時的忠實Fans，的確令不少人失望而回。

6.0

綿羊大王

不俗的賽車遊戲，令筆者重溫童年時駕駛碰碰車的感覺，十分有趣。遊戲操控問題多多，轉彎時候往往無故掟彎失控，經常因為車子360度旋轉由第一變為包尾大班，十分氣人。玩到最後都會發晦氣放棄了事十常八九，倒是雙打時候有爭勝樂趣。總括遊戲畫面美麗，速度感也不錯，喜歡賽車遊戲的朋友一定要買。

7.0

寒武紀

這是現時較少肯放棄畫面質素而追求速度和刺激感的賽車遊戲，但可惜講速度感的話它並不能及《Ridge Racer》系列，所以較難令人留下深刻印像，不太細緻的畫面處理反而頗為礙眼，整體而言只能說是不過不失之作。

6.0

探偵紳士 dash!

綿羊大王

表面是偵探遊戲，骨子裡賣弄色情。所謂個性豐富的人物角色畫蛇添足，造型不討好，描繪也生硬，劇情牽強。調查成份極花時間，沒有任何提示，唯一方法只有跟遊戲長期抗戰找尋線索，毫不有趣。遊戲以2 B級色情為賣點，絕對兒童不宜，想玩好GAME的朋友無謂買這個取巧遊戲。

4.0

KOTARO

以《YU-NO》、《EVE THE BURST ERROR》編劇菅野HIROYUKI（以前又名劍乃YUKIHIRO）掛帥的《探偵紳士DASH！》，遊戲的格局其實與《EVE THE BURST ERROR》非常相似，而且不出所料，文場部份極多，對白長篇大論，未進入故事緊張部份分分鐘可能已經悶死，加上鹽花場面不足，既不討好喜歡偵探遊戲的一群，又照顧不到久旱的好色之徒，實有畫虎不成反類犬之感。

4.0

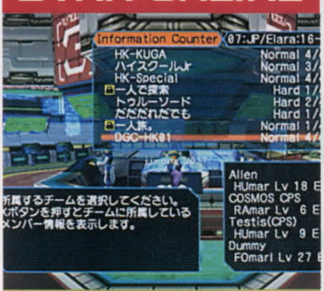
阿亮

真是不明白這遊戲的賣點是甚麼？人設？還是故事？玩者要做的只是不斷按掣，沈悶極了。故事方面又沒有甚麼驚喜可言，又沒有任何戰鬥，唯一的優點可說是女角比較吸引。這全都是負責人設菅野有號召力……但你會不會因這個原因而用三百多元購買？

5.0



PHANTASY STAR ONLINE



RPG／SEGA／6800日圓
(c) SEGA／SONICTEAM, 2000

J.J

作為第一隻正式進軍網上遊戲市場的DC遊戲，PSO的完成度似乎比想像中的來得要好，雖然遊戲在OFFLINE模式時已經是一個不錯的RPG，但當配合ONLINE模式後，遊戲的樂趣馬上增加了無數倍，特別是ONLINE模式時的資料傳送速度很穩定，相信可吸引日後更多DC遊戲加入上網模式。

9.0

小吉

這是一隻不差的連線遊戲，畫面質素相當不錯，更有非常科幻的感覺，連線時能夠和其他人一起組隊遊戲，而選擇的人物共有九人之多，玩者可以選擇最喜歡的一人，而最有趣的是玩者可以為自已的人物設計外形，令連線遊戲時即是有二人使用相同的人物時，亦不容易出現混淆的情況。

8.0

寒武紀

PSO其中一個最出色的地方是其世界觀的設定，無論是角色的造型、環境設計、故事等等都做足功課，製作非常統一，給人實在的感覺，很容易便可以投入遊戲世界裡。 與電腦Online Game比較生活感較低，但亦因此保留了很強的RPG元素，筆者認為這是好事多於壞事。

9.0

GUILTY GEAR X



Sammy／ARC SYSTEMWORKS／FIG／5800日圓
(c)2000 Sammy CO.,LTD. / (c)1998 2000 ARC SYSTEMWORKS CO.,LTD.

阿亮

筆者期待已久的大作，今集的平衡度和修正都比上集好。要用一擊必殺KO對手真是十分困難。節奏快速，連續技有極多變化，這是最吸引筆者的地方。而SURVIVAL和GG Mode都令遊戲生色不少。但系統複雜和速度太快都會令初學者感到無從入手，不過身為《GUILTY GEAR》Fans的筆者，當然會建議你買一套回家收藏！

8.0

KOTARO

從表面上看，《GUILTY GEAR X》在系統方面雖然非常之完善，可惜因為遊戲太過注重對戰時的平衡，令到操作十分之累贅，好易容會令人感到迷失。之不過在移植方面，ARC SYSTEMWORKS又實在交足功課，除了加插恐怖的SURVIVAL MODE之外，更加入全新的改良版本GG MODE，所以喜歡這個作品的人，絕對會覺得遊戲物超所值。

8.0

綿羊大王

遊戲人物雖多，不過角色造型都很行貨，沒有幾個角色讓人留下深厚印像，玩上手時投入感大減，略為失色。勝在畫面華麗，畫面質素不遜動畫製作，精細用心，彌補人物型魅力不足。勿論造型，角色的絕技倒算特別，操控既靈活又有深度，但唯一著玩家瘋狂進攻的超必Guage-系統就有點無謂，綜論遊戲娛樂性豐富。

7.0

ELDORADO GATE第二巻



RPG／CAPCOM／2800日圓
ILLUSTRATIONS: (c) YOSHITAKA AMANO 2000. (c) CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED

AINHO

以隔月刊形式推出的RPG。這個系列最大的特色，就是遊戲中並沒有存在等級提升系統，而是著重屬性相剋方面，感覺上比較有新意。雖然每場戰鬥亦有一定難度，不過戰鬥系統卻非常簡單。遊戲畫面有如一幅幅的水彩畫，看下去使人十分舒服。但可惜售價便宜的背後，卻是遊玩時間非常短，只需十數小時便將整個遊戲完成，這是唯一較為可惜的地方。

7.0

小吉

本遊戲的人物設計有一種特別的魅力，加上畫面水準不錯，是吸引筆者玩的其中一個因素，但由於沒有玩回第一卷，所以對遊戲改進的地方不能作出置評，遊戲中沒有設等級制，的確省了不少升級的時間，而屬性和魔晶石的重要程度就大大提高，成為戰鬥中決定勝負的主要因素，而防禦更是重要，能將損傷程度削弱至十分之一左右，這些概念是值得稱讚。

7.0

阿亮

老實說，筆者十分討厭它以這種方式推出。雖然售價便宜，但遊戲性不大和畫面非常普通，戰鬥畫面更不值一題。加上筆者並不喜歡天野喜孝的人設。而最大的問題是今集和上集並沒有太大的分別，完全沒有任何誠意，實在令人提不起任何興趣，希望接著的作品會有多些突破吧！

5.0

幕末浪漫第二幕 月華之劍士 Final edition



FIG／SNK／5800日圓
(c) SNK 2000

KOTARO

與《GUILTY GEAR X》剛剛相反，《幕末浪漫第二幕 月華之劍士》雖然貴為個人最喜歡的作品之一，不過移植度實在出乎意料地差，或許本人雞蛋裏挑骨頭，不過只要試想想用GD-ROM製作，竟然放棄使用CD音源，反而用回原版的ROM制式音效，對應ARCADE STICK，又不可以更改L、R TRIGGER的設定，動機令人摸不著頭腦……

7.0

綿羊大王

Neo Geo移植版本，遊戲完全移植，月華之劍士迷一定喜歡。角色陣容頂盛，個性十足，個性又分成三種劍質，除原本力和技兩種劍質以外，DC版無須輸入秘技亦可使用隱藏「極」劍質，與及隱藏角色「曉武藏」。遊戲連續技極之精采，操作性也靈活。可是Z和C鍵有指定功用，打慣街機的朋友可能要重新熟習新按鈕排列。

7.0

金

單看遊戲畫面確實難以想像這是移植自數年前出品的遊戲，加上節奏明快、華麗連續技和清「爽」的劍聲，的確吸引到玩家注意，可惜礙於按鍵設定的限制，未能完全把街機的感覺移植到Dreamcast之上，不過相信依然能打低近期的格鬥遊戲、暫時成為遊戲新貴。

7.0





Text: 寒武紀

緊急特集：香港DC日本登記上網 STEP BY STEP

上一期的Dream Online專頁中我們曾經提及過現時已經再沒有任何可以為DC進行日本上網登記的方法，但兩個星期後情況卻有戲劇性的轉變。利用世嘉「Dream Passport for PC」，我們將可以連線至日本DC網絡，並使用其中的各種服務。我們會在今次的特集中為大家詳細介紹這個新的登記方法。

所需設備

(1) 可以上網的日文Windows系統。(註1)
(2) 美版DC瀏覽器「Web Browser 2.0」
(3) 日版DC瀏覽器「Dream Passport 3.0」

註1：讀者假如希望安裝日文Windows同時保留原本的英文或中文Windows，便需要借助其他軟件的協助，例如「Partition Magic」便可以將一個硬碟進行分割，讓用者可以安裝兩個互相獨立的Windows系統。

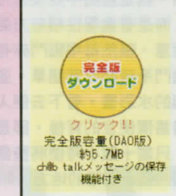
基本原理

我們曾經為大家解釋過，日本以外地區之所以不能進行日本上網登記是由於DC主機內設定的登記電話撥號只適用於日本本土。而「Dream Passport for PC」的推出正好為我們解決了這個不能撥號登記的難題，因為利用「Dream Passport for PC」我們可以直接經由互聯網向世嘉申請所需的網絡戶口，而避免了使用DC進行撥號所出現的問題，而利用「Dream Passport for PC」進行登記所獲得的戶口資料是可以在DC主機上使用的。

這便是登記方法的大概原理，現在我們會完完整整介紹整個登記過程。

第一步(日文WINDOWS)

STEP1



首先到http://www.dricas.com/dp/kiyaku/index.html下載「Dream Passport for PC 2.0完全版」(5.7MB)。

STEP2

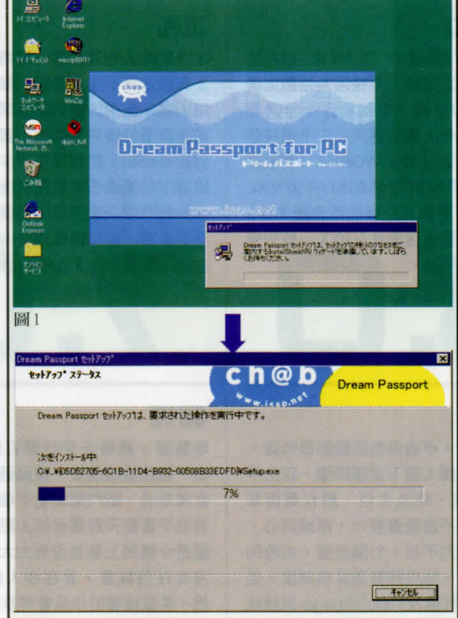


圖1

圖2

啟動剛才下載名為「dppc_full」檔案安裝「Dream Passport for PC」軟件[圖1-2]➡以後的畫面只需要一直按「次へ」(下一步)或「はい」(是)便可➡最後按「完了」➡程序自動重新啟動你的電腦。

STEP3

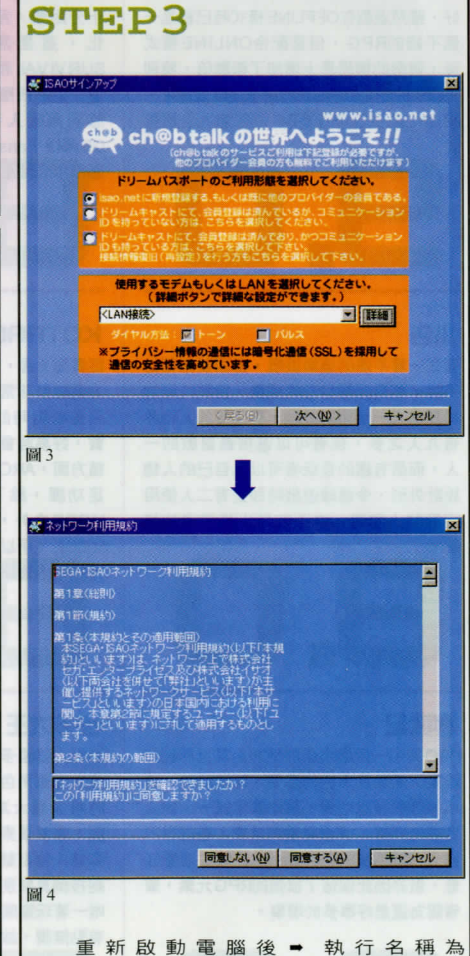


圖3

圖4

重新啟動電腦後➡執行名稱為「DreamPassport」的檔案進入登記畫面➡按「次へ」(下一步)[圖3]➡在「ネットワーク利用規約」畫面中選擇「同意する」(同意)[圖4]。

第二步 (DREAMCAST)

STEP4

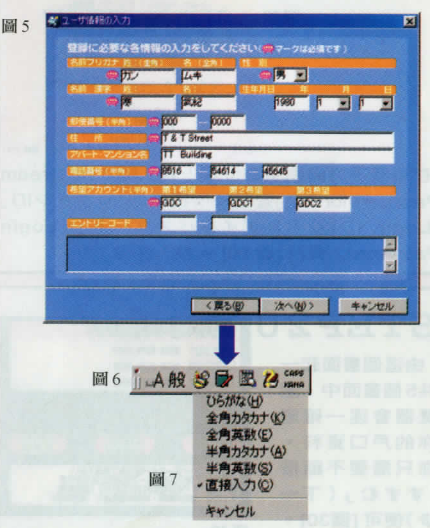


圖5

圖6

圖7

進入個人資料設定畫面[圖5]：

這個部份對於不懂日文朋友會頗為麻煩，在此稍作解釋。首先，在第一項「名前フリガナ」中以「全角カタカナ」輸入你的「姓」和「名」，你可以在右下角的「あ」字位置按「滑鼠左鍵」[圖6]，再從彈出的選項中選擇「全角カタカナ」[圖7]。

然後便可以開始輸入姓名。例如，順序鍵入「kan」然後按「控白鍵」再按「Enter」便會鍵入了圖中的「カン」字母，而順序鍵入「muki」然後按「控白鍵」再按「Enter」便能鍵入「ムキ」。

然後便需要在第二項輸入你的日文漢字姓名。例如鍵入「kan」再按兩次「空白鍵」，書面便會出現許多不同漢字選擇，其中一個是「寒」字，選擇後按「Enter」便可鍵入「寒」字。如此類推鍵入「mu」和「ki」便可分別鍵入「武」和「紀」字。

然後繼續輸入你其他的個人資料，留意下方的「希望アカウント」中你需要輸入你希望的戶口名稱，由於你的選擇可能已被別人所使用，你可根據自己的志願輸入三個戶口名稱然後按「次へ」。

STEP5

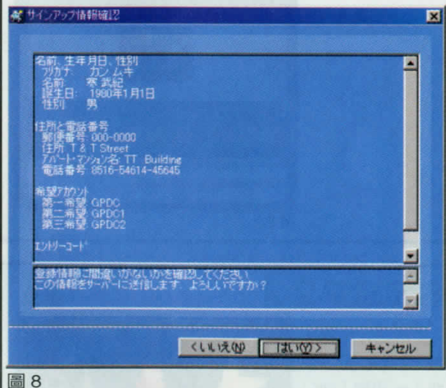


圖8

資料確認畫面[圖8]➡確認資料無誤後按「はい」

注意：假如你所輸入的三個戶口名稱都已經被別人所使用，書面會反回表格畫面，這時你便需要修改你三個戶口的名稱。

STEP6

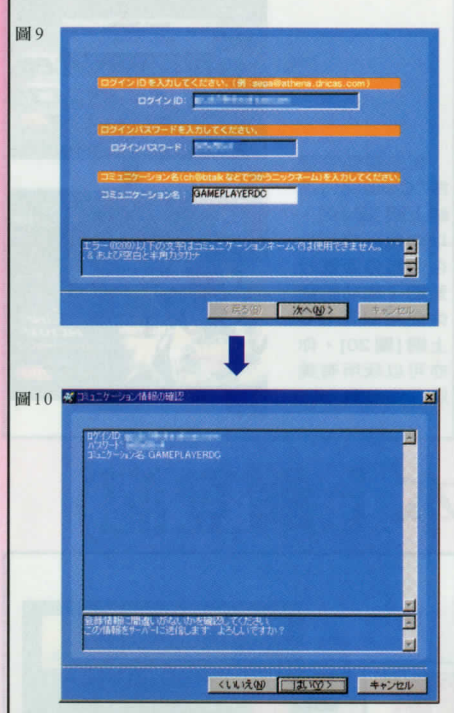


圖9

圖10

進入暱稱選擇畫面：在空白位置輸入你在網絡上的名字[圖9]➡然後按「次へ」進入資料確認畫面➡確認資料無誤後按「はい」[圖10]。

STEP7

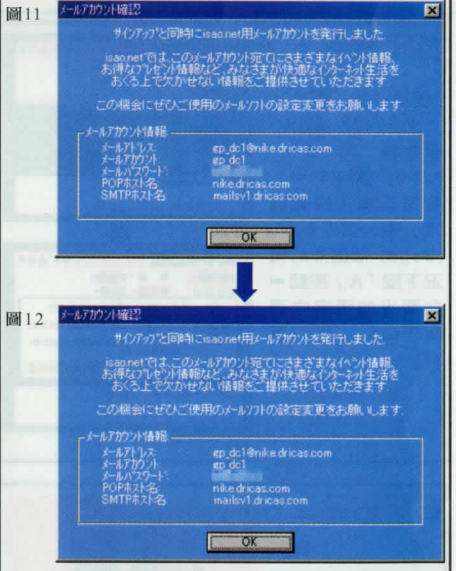


圖11

圖12

這時便進入資料確認畫面，務必抄下書面中首兩項資料，分別是「ログインID」(Login ID)及「パスワード」(Password)➡然後按「完了」[圖11]➡在彈出的書面視窗中按「OK」[圖12]。

STEP8

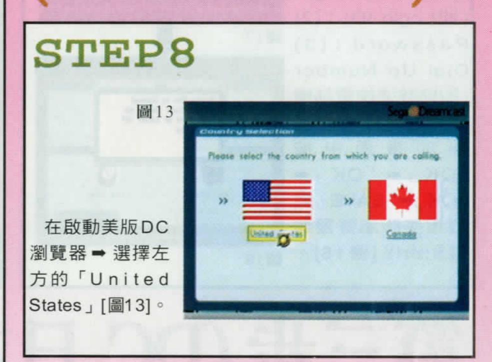


圖13

在啟動美版DC瀏覽器➡選擇左方的「United States」[圖13]。

STEP9

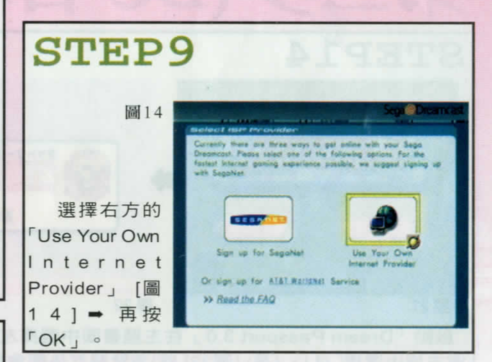


圖14

選擇右方的「Use Your Own Internet Provider」[圖14]➡再按「OK」。

STEP10

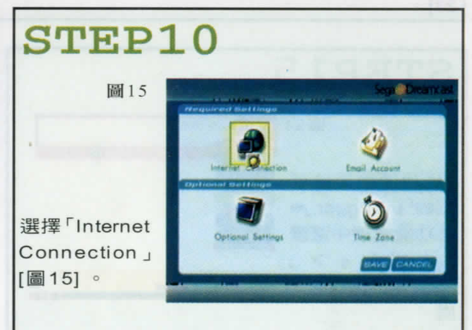


圖15

選擇「Internet Connection」[圖15]。

STEP11

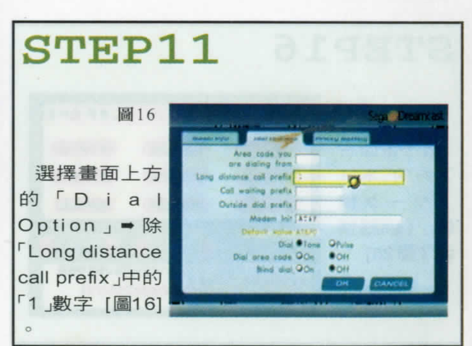
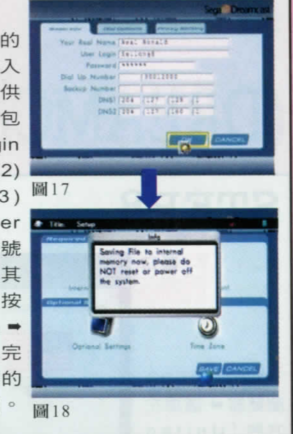


圖16

選擇畫面上方的「Dial Option」➡除「Long distance call prefix」中的「1」數字[圖16]。

STEP12


圖17
圖18

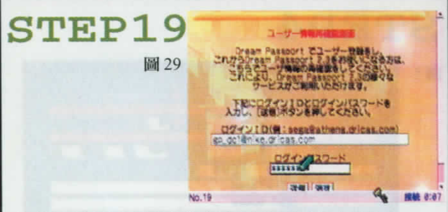
選擇畫面上方的「Basic info」➡輸入你的名字及網絡供應商(ISP)資料，包括 (1) User Login (即Login ID)；(2) Password；(3) Dial Up Number (即撥號連線電話號碼) [圖17] ➡ 在其後的畫面中按「OK」➡「OK」➡「OK」➡「SAVE」完成用美版瀏覽器的登記過程 [圖18]。

STEP13


圖19
圖20

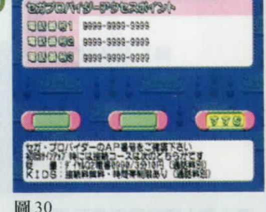
在主畫面中選擇「Connect」連線上網 [圖19]，以確定已經成功在美國方面進行登記，成功的話你便可以用DC上網 [圖20]，你亦可以玩所有美版網絡遊戲。

STEP19


圖29

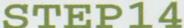
在畫面下方兩個空白位置上輸入剛才用「Dream Passport for PC」登記時所獲得的「ログインID」(Login ID)及「ログインパスワード」(Login Password) 資料 [圖29] ➡ 按「送信」。

STEP20

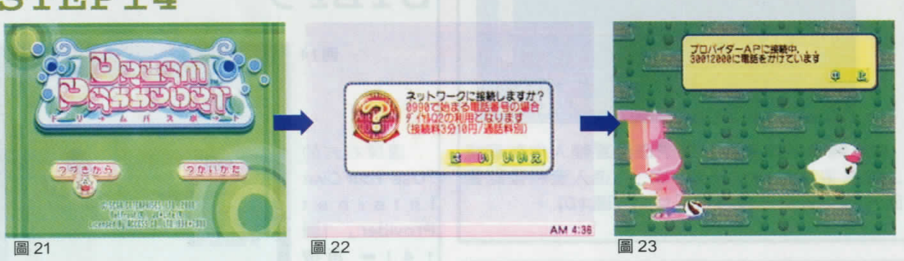

圖30

由這個畫面起一共5個畫面中，瀏覽器會逐一確應你的戶口資料，你只需要不斷按「すすむ」(下一步)便可 [圖30]。

第三步(DC日本上網登記)




STEP14


圖21　圖22　圖23

啟動「Dream Passport 3.0」在主題畫面中選擇左方的「つづきから」(繼續)[圖21] ➡ 在彈出的視窗方塊中選擇「はい」(是) [圖22] 瀏覽器然後便會使用剛才用美版瀏覽器登記的資料進行連線上網 [圖23]。

STEP21


圖31
圖32
圖33

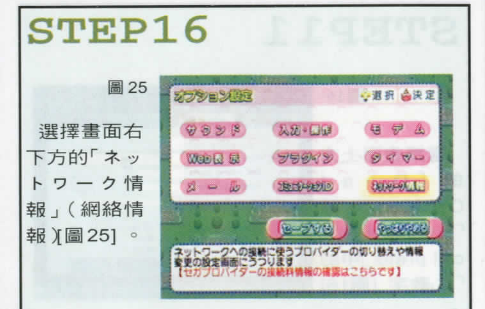
選擇左方的「In Pass」[圖31] ➡ 按「OK」➡ 所有資料將會記錄於你的DC主機上 ➡ 在彈出的視窗中選擇「はい」(是) [圖32] ➡ 最後在下一個畫面中按「OK」[圖33]。

STEP15


圖24

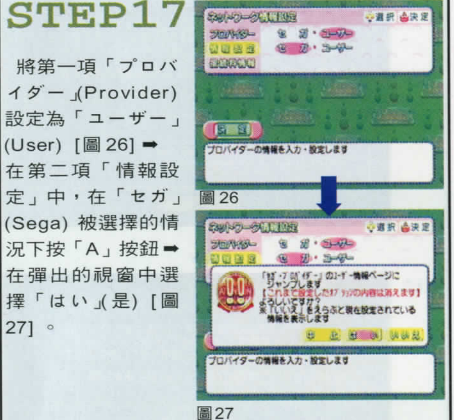
成功連線後按手制的「L-Trigger」➡ 在功能選項中選擇「オプション」(Option) [圖24]。

STEP16


圖25

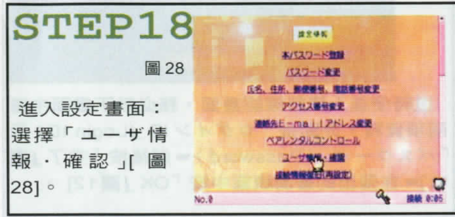
選擇畫面右下方的「ネットワーク情報」(網絡情報) [圖25]。

STEP17


圖26
圖27

將第一項「プロバイダー」(Provider) 設定為「ユーザー」(User) [圖26] ➡ 在第二項「情報設定」中，在「セガ」(Sega) 被選擇的情況下按「A」按鈕 ➡ 在彈出的視窗中選擇「はい」(是) [圖27]。

STEP18


圖28

進入設定畫面：選擇「ユーザ情報・確認」[圖28]。

STEP22

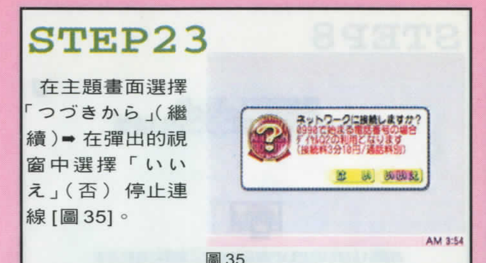


圖34

資料記錄完畢後按「すすむ」(下一步) ➡ 再按「OK」➡ 自動反回 Dream Passport 主題畫面 [圖34]。

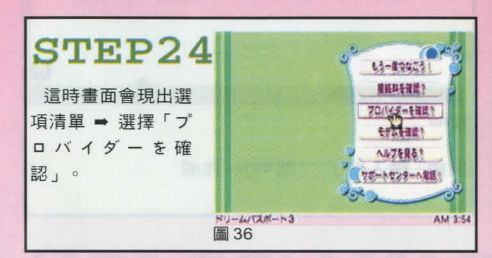
STEP23

在主題畫面選擇「つづきから」(繼續)➡ 在彈出的視窗中選擇「いいえ」(否)停止連線 [圖 35]。


圖 35

STEP24

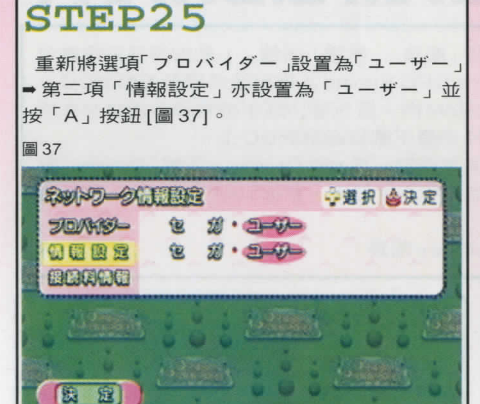
這時畫面會現出選項清單 ➡ 選擇「プロバイダーを確認」。


圖 36

STEP25

重新將選項「プロバイダー」設置為「ユーザー」➡ 第二項「情報設定」亦設置為「ユーザー」並按「A」按鈕 [圖 37]。

圖 37



STEP26

在「電話番號 1」中輸入你的網絡供應商 (ISP) 的撥號連線電話號碼 ➡ 按「すすむ」(下一步)[圖 38]。

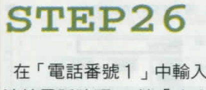
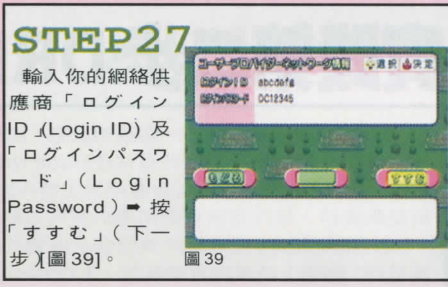


圖 38



STEP27

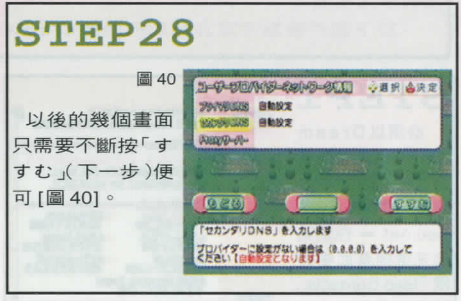
輸入你的網絡供應商「ログインID」(Login ID) 及「ログインパスワード」(Login Password) ➡ 按「すすむ」(下一步)[圖 39]。


圖 39

STEP28

以後的幾個畫面只需要不斷按「すすむ」(下一步)便可 [圖 40]。

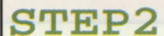
圖 40



STEP1

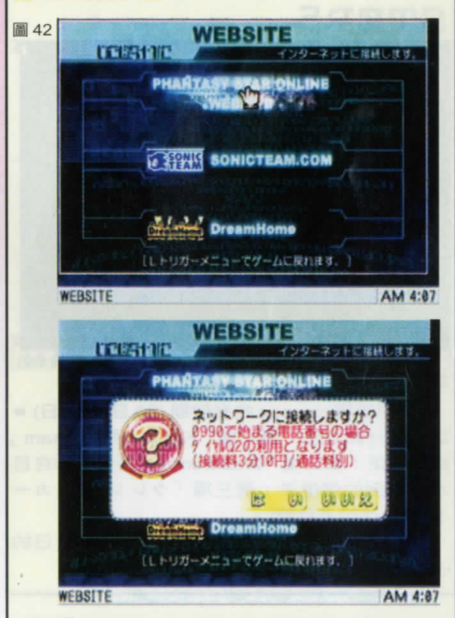

圖 41

首先在主題畫面選擇「WEBSITE」[圖 41]。



STEP2

圖 42



選擇「PHANTASY STAR ONLINE WEBSITE」[圖42]➡在彈出的視窗中選擇「はい」連線上網。

STEP3

圖 43



選擇畫面中間的PSO圖示進入PSO網絡支援網站 [圖 43]。



大成功!! 你已經成功加入日本DC 網絡的一份子!

實戰第一步:購買網絡使用權 (License)



雖然部份連線遊戲的網絡服務並不收取任何費用，例如《F355 Challenge》，《Sega Tetris》、《Aero Dancing F》等，讀者假如完成剛才的登記過程，已經可以立即上網進行連線對戰。

但部份連線網遊戲則需要繳付使用費，例如剛推出的《DAYTONA USA》則屬一例，如果玩者想進行連線對戰，便需要到《DAYTONA USA》的網站購買「Net License」。

而PSO方面，每一位PSO的新玩家均可享有30日的免費連線服務，在這30日內玩者無需支付任何費用，但假如日後想繼續連線上網的話，亦需要購買所謂「ハンターズライセンス」(Hunter License)。

現在我們會以PSO 為例示範如何購買License 。

STEP4

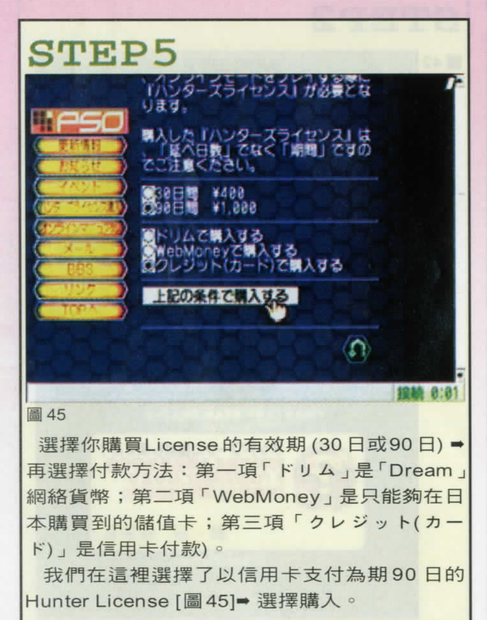


圖 44

選擇「ハンターズライセンス購入」(購買 Hunter License) [圖 44]。

STEP5

圖 45

選擇你購買License的有效期 (30日或90日) ➡ 再選擇付款方法：第一項「ドリム」是「Dream」網絡貨幣；第二項「WebMoney」是只能夠在日本購買到的儲值卡；第三項「クレジット(カード)」是信用卡付款)。

我們在這裡選擇了以信用卡支付為期90日的 Hunter License [圖 45]➡ 選擇購入。

STEP6

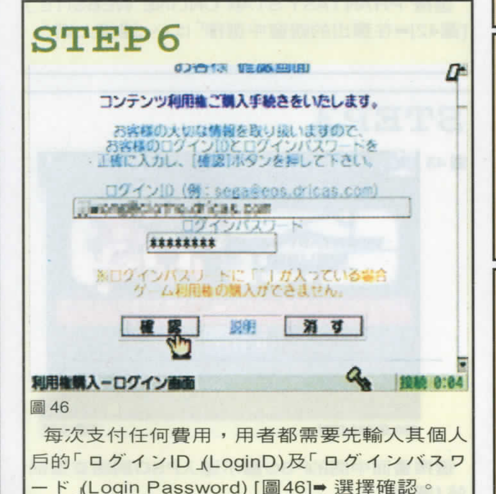


圖 46

每次支付任何費用，用者都需要先輸入其個人戶的「ログインID」(LoginD)及「ログインパスワード」(Login Password) [圖46]➡ 選擇確認。

STEP7

輸入信用卡資料 [圖 47]：

(1)「クレジットカード種類」(信用卡種類，例如 Visa、Master 等)

(2)「クレジットカード番號」(信用卡號碼)

(3)「カード有效期限」(信用卡有效期)

(4)「氏名」(持卡人英文姓名)

➡ 選擇「買う」(購買) [圖48]。

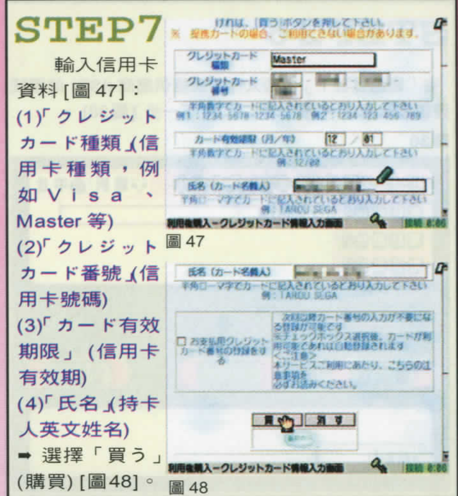


圖 47

圖 48

STEP8

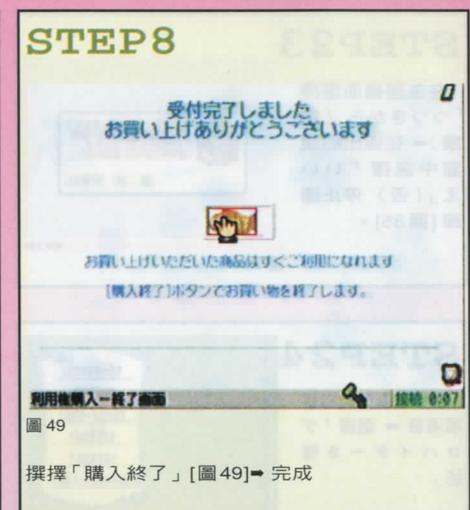


圖 49

撰擇「購入終了」[圖49]➡ 完成

實踐第二步:DREAM LIBRARY

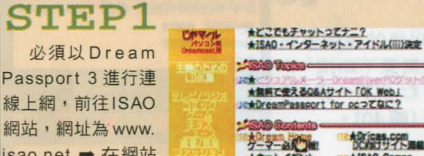
DreamLibrary 其實是一個經典遊戲「出租」服務。 所謂「出租」，是指用戶只需繳付一定費用，便能夠下載一些以往在Mega Drive及PC Engine上推出過的經典遊戲到DC上使用。 由於遊戲資料只能夠儲存於主機內的RAM內，當玩者切斷主機電源後便會喪失所有遊戲資料，但在租借期間用者仍然可以隨時免費下載該遊戲到DC上。

DreamLibrary 是一個收費服務，收費約為每兩日一夜150 Dream ，所謂「Dream」其實是DC網絡上的虛擬貨幣單位，1 Dream 其實等於1日元，亦即1000 Dream 約等於港幣70元左右。

以下我們會為大家介紹如何使用DreamLibrary服務。

STEP1

必須以Dream Passport 3進行連線上網，前往ISAO網站，網址為www.isao.net ➡ 在網站的主選擇畫面中選擇「Isao Contents」下面的「Dream Home」[圖 50]。



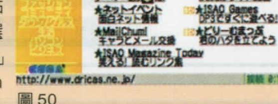


圖 50

STEP2

選擇在Dream Home主畫面右下方的「ドリームライブラリー」(Dream Library) [圖 52]。



STEP3

選擇第三項的「ダウンロード可能タイトル一覽」(可供下載遊戲名稱一覽) [圖53]。



圖 53

STEP4

在遊戲一覽中選擇你想下載的遊戲軟件，我們在此選擇了「ペア・ナックルII」(格鬥三人組) ➡ 選擇「課金」[圖54]。

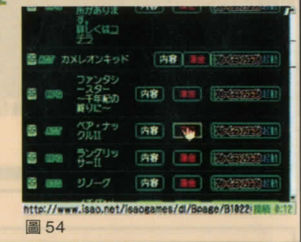
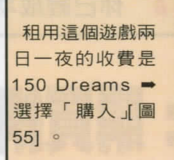


圖 54

STEP5

租用這個遊戲兩日一夜的收費是150 Dreams ➡ 選擇「購入」[圖 55]。



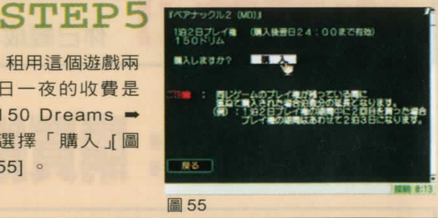


圖 55

STEP6

由於DreamLibrary是一項收費服務，所人必需輸入你的「ログインID」(LoginD)及「ログインパスワード」(Login Password) [圖56] ➡ 選擇「確認」。

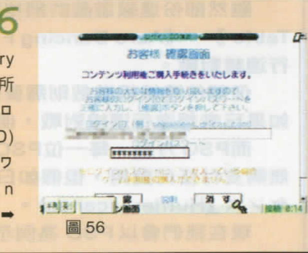
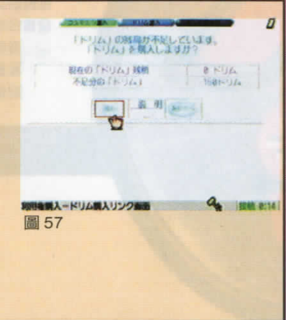


圖 56

STEP7

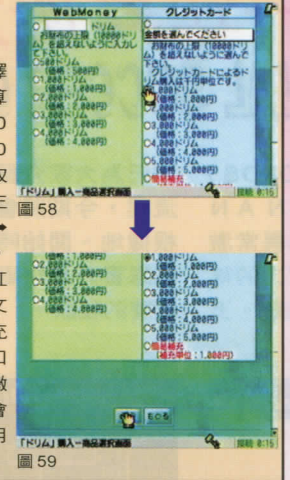
由於使用DreamLibrary服務需要以網絡貨幣「Dream」進行繳費，由於我們的戶口未有購入Dream，所以出現Dream不足畫面➡選擇購入」購買Dream [圖57]。


圖57

STEP8

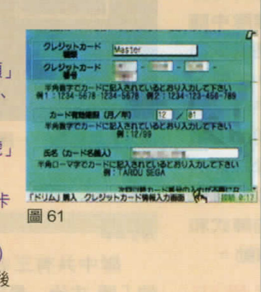
購買Dream選擇畫面➡我們打算購買1000 Dreams (即1000日元)，選取「1000ドリム」左方的圓形[圖58]➡選擇「選擇」。

留意畫面下方紅色「簡易補充」的文字，所謂簡易補充是指當你的戶口Dream數量不足繳付費用時，系統會自動利用你的信用卡購買Dream。


圖58
圖59

STEP9

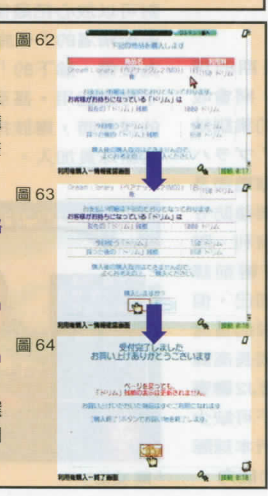
輸入信用卡資料[圖61]：
(1)「クレジットカード種類」(信用卡種類，例如Visa、Master等)
(2)「クレジットカード番號」(信用卡號碼)
(3)「カード有効期限」(信用卡有效期)
(4)「氏名」(持卡人英文姓名)
➡選擇「買う」(購買)➡然後在後一個畫面選擇「次へ」。


圖61

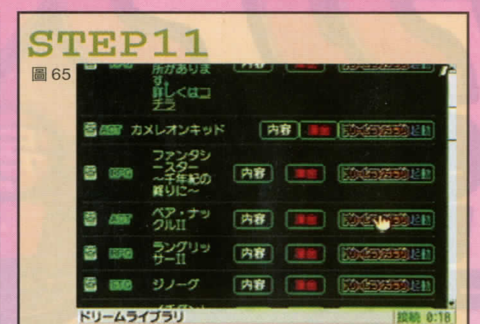
STEP10

成功購買Dream後便會進入最後的購買畫面[圖62]，畫面中顯示了：
(1) 購買內容及售價：DreamLibrary中的《格鬥三人組》1日使用權；150 Dream
(2) 現時戶口的Dream數量(1000 Dream)
(3) 購買後餘下的Dream餘額(850 Dream)

選擇「購入」[圖63]選擇「購入終了」[圖64]。


圖62
圖63
圖64

STEP11

圖65


自動反回DreamLibrary主畫面後➡再次選擇「ダウンロード可能タイトルー　矸v(可供下載遊戲名稱一覽)。

選擇剛才「ペア・ナックルII」的「ドリームライブラリ起動」(DreamLibrary起動)圖示[圖65]。

STEP12

圖66

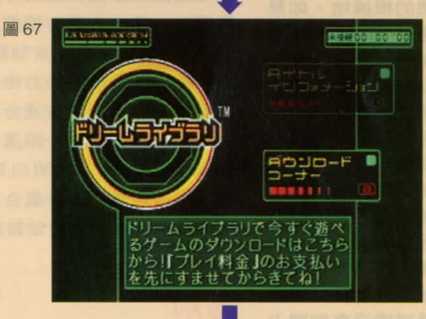
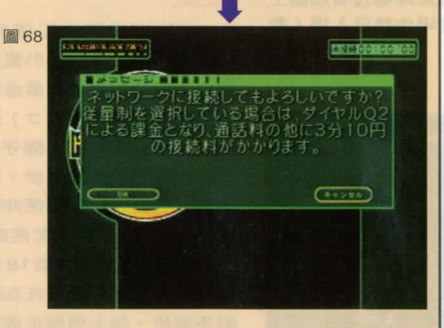

圖67


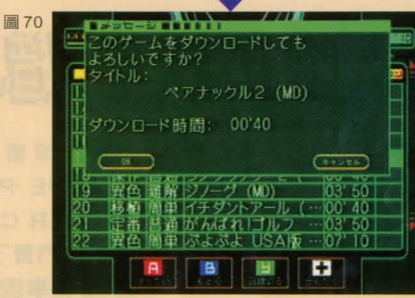
圖68


在DreamLibrary主題畫面[圖66]按「Start」進入DreamLibrary➡選擇下方的「ダウンロードコーナー」(Download Corner)選項[圖67]➡再選擇「OK」進行連線[圖68]。



STEP13

圖69


圖70


連線後便會列出遊戲清單[圖69]，清單並會列出遊戲下載所需的時間，而已經繳費的遊戲名稱右方會出現一條橫線記號➡再選擇「ペア・ナックルII」➡選擇「OK」開始下載[圖70]。

STEP14

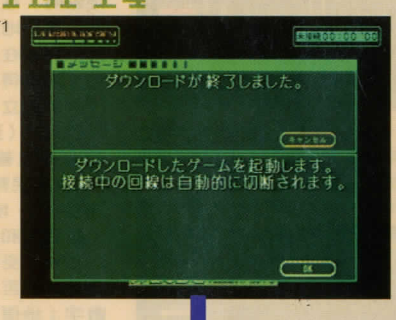
圖71


圖72


成功下載後會出現這個表示會自動切斷連線的畫面，按「OK」[圖71]。

到了這裡已經除時可以看以遊戲，選擇「ゲームを最初から始める」(由最初開始遊戲)[圖72]。

遊戲開始！！



發行商/製造商	CAPCOM
遊戲類型	SLG
發售日期	發售中
售價	5800 日圓
容量	GD ROM
記憶	132 BLOCK

對應 VGA BOX/ 對應KEYBOARD

Text：小吉

一年昇班大計

創造球會特大號 創造J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB！

《創造球會特大號 創造J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB！》終於推出了，你們買了沒有？《特大號》的J2賽事因為加入了浦和紅鑽（URAWA RED DIAMONDS）和湘南比馬（SHONAN BELLMARE）而變得異常激烈，這兩支具有強大實力的球隊絕對是我們的最大競敵。上期已為大家介紹了遊戲的基本流程，今期將會分析如何選擇根據地、開始時玩者所擁有的球隊實力及介紹第一年昇上J1聯賽的秘訣。



「兵庫縣」的「西宮市」，設立費只用4億6700萬日圓，人氣和交通都極高，而人口也有近四十萬，不用怕遊戲初期沒有觀眾入場觀看比賽



「鹿兒島縣」的「鹿兒島市」，設立費為7億2000萬，雖然價錢稍高，但絕對是物有所值的，不過降雨量稍高



「靜岡縣」的「靜岡市」，設立費只用4億6700萬日圓，人氣和交通都極高，而人口也有近五十萬，同樣降雨量稍高

怎樣去選擇根據地？

相信在各玩者對於決定根據地的地點時，往往會感到非常的迷茫，因為在眾多地點中要選出又「平」又「正」的一個實在是令人非常苦惱，但是如何才能稱得上是理想的根據地，如果不計算設立費，理想的根據地必須要人口夠多（至少在30萬以上）、交通配套要完善（交通的能源棒越滿越好）、居民熱愛足球（人氣的能源棒越滿越好）、地價不高（地價的能源棒越少越好）和溫度及降雨量適中。人口的多寡、交通配套完善與否和居民熱愛足球與否是會直接影響入座的觀眾數字；地價高不高是會影響擴建會所或球場所花費的金額；而溫度及降雨量的不同則影響到球員在比賽時的表現及練習效果（如果球場沒有加建上蓋，在下雨天的主場作賽日入場人數便會減少）。



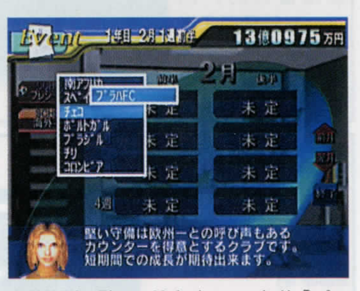
「東京都」的「練馬區」，設立費只用5億500萬日圓，但是人口、交通和人氣等數值都非常高，是作為根據地的理想選擇之一

初期三支類型不同的球隊

遊戲開始時，玩者所使用的球隊是電腦由三隊預先設定好的球隊中隨機選出，基本上實力相差只是很少而已，不過因為這三支球隊中在前、中、後和守門員的能力也有不同，固此如果不同的球隊會適合不同的戰術與陣式，以下會為介紹這三隊球隊的特點，讓大家了解明白自己的球隊後，然後為他們安排最合適的陣式和戰術及在比賽時作出恰當的調動。

PATTERN 1——成長迅速型

球隊擁有不少正值成長期的球員，如果在二月到海外集訓，將會收到很不錯的效果，而最合適的集訓地點應該是捷克（チェコ）的「プラハFC」，這兒對於提昇隱守突擊戰術及防守力有很明顯的進步，只要後防守得隱，對於遊戲初期便非常有利。隊中有一名把握力非常高的年輕前鋒「岡 丈治」，雖然只有19歲而已，但他的實力早已到達升任為球隊的首席射手地步，加上他現正處於成長高峰期，能力會飛躍般上昇，隨著J2聯賽的進行，他會漸漸成為球隊不可缺少的主力球員。以下為大家分析本球隊前鋒、中場、後衛和守門員的能力。



海外集訓地點——捷克（チェコ）的「プラハFC」

前鋒

隊中共有三名前鋒，而攻力最強的「岡 丈治」是球隊的必然正選，絕對可以放心把最後一擊交托給他。而射術精湛的「布施 英雄」應該暫被編為後備，餘下的「堀居 直紀」是可以不考慮起用，甚至是在球探找到合適的球員時，應該把他解僱來讓出空位給新球員加入。



「岡 丈治」

中場

這球隊的最大弱點正是在於中場，除了「磐井 順一」、「大久保 修道」和「ビジル」外，其餘兩名只屬二、三線角色。而「磐井 順一」是中場的骨幹人物，適合放在防守中場的位置，是中場的主力截擊者，同時擁有不俗的助攻力。建議玩者在遊戲初先購入一名出色的中場球員，否則後患無窮。



「磐井 順一」

後衛

這組合中的後衛實力可謂很不錯，雖然沒有特別突出的一名後衛，但卻勝在夠平均，而且年齡都是處於成長期，所以後防的整體實力是各球隊中成長得最為明顯，只要讓他們不斷參加比賽，在下半年球隊的防守已能達至J2球隊的水平。後防的表現將會是本球隊的勝負關鍵所在。

守門員

隊中有兩名出色的年青守門員，特別是23歲的「北川 恭士」初期能力可謂在三支球隊中實力數一數二，同樣處於不斷成長的年齡中，有他為球隊把關，的確放心不少，初期可以不用急於羅致出色的守門員，而隊中只得19歲的「松原 公彥」發展潛力驚人，是「北川 恭士」狀態惡劣時的最佳後補選擇。



「北川 恭士」

首年隊長心水人選——「田尾 恭平」

擁有出色的統領能力，是首年球隊隊長的最佳人選，加上本身不俗的防守力，是遊戲初期的主力球員之一。



「田尾 恭平」

建議陣式——「5-3-2」或「5-4-1」

「岡 丈治」絕對是整個球隊的中心人物，利用他驚人的得點能力去把對手擊倒，以五個後衛穩定後防，如果想增強攻力，可以考慮讓「布施 英雄」拍「岡 丈治」打兩箭頭，如果不是，單以「岡 丈治」打單箭頭也足夠突破對手的後防。戰術以「穩守突擊」（カウンター）為主。

早段主力收購目標

玩者如果想讓球隊有更出色的表現，在早段應該羅致出色的中場和後衛至少各一名，其中如果成功獲得一名出色的後衛加盟，可以考慮讓他打「清道夫」這位置。



「岡 丈治」入選日本青年軍中

PATTERN 2——潛力無限型

一隊平均年齡只有24歲不到的球隊，絕對是三隊中最年輕一隊，在未來的日子將會有更大的作為，而這班年輕的球員是由「池田 龍彥」和「礎 知明」兩位年齡稍大的球員帶領，不過由於二人的成長期已過，成長速度非常地慢，所以他們較適合當上後備，不過千萬不要把「礎 知明」解雇，因為他是球隊中統領能力最高的一人，隊長一職很難找別的球員代替啊！最後本球隊的最大弱點是在於守門員的實力，兩名守門員的實力非常弱，使球隊的防守山現重大的破綻，如果越早能羅致一些出色的守門員，便能越早把這問題解決，即使多花一點點金錢也是值得的。

前鋒

隊中同樣有三名前鋒，不過三人的實力也是各有千秋，要決定正選時需以他們的狀態好壞決定，「ブランドン」是隊中攻擊力最高的一員猛將，加上正在成長期，是隊中正選必然之選；而「赤池 正吾」和「村崎 伸介」的實力難分高下，如果球隊只排出兩名前鋒，考慮由誰出任正選便要視乎二人的狀態。



「ブランドン」

隊中球員資料

位置	名稱	年齡	身高	體重
GK	松原 公彥	19	172cm	63kg
GK	北川 恭士	23	175cm	71kg
DF	田尾 恭平	25	179cm	70kg
DF	遠藤 嘉一	25	171cm	63kg
DF	辰野 純太	28	173cm	72kg
DF	富永 貞昭	22	178cm	76kg
DF	太田 力	28	178cm	73kg
DF	朝野 光	18	170cm	60kg
MF	木澤 修作	21	181cm	73kg
MF	大槻 仲達	33	172cm	71kg
MF	ビジル	21	171cm	67kg
MF	磐井 順一	24	187cm	77kg
MF	大久保 修道	28	173cm	74kg
FW	岡 丈治	19	175cm	65kg
FW	布施 英昭	23	169cm	61kg
FW	堀居 直紀	28	173cm	65kg

中場

「藥師寺 宏和」、「河嶋 士元」可以勝任球隊的防守中場，隨著不斷吸收實戰的經驗和適當的訓練後，他們二人將會成為隊中主力人物，而「東條 武雄」是進攻中場的首選。如果選打四名中場的陣式，最後一名的中場位置可以讓「礎 知明」當上。

後衛

本隊的後衛絕不會比PATTERN 1為弱，特別是「芳崎 秀吉」可謂是三支球隊中最強的一名後衛，而另一名後衛「三谷 亮二」亦會急速地成長，很快便會成為隊中另外一名重要球員，除此以外，「甲野 將」和「植村 隆行」會是一對助攻力不錯的翼衛，球隊有這四名年僅25歲的出色球員當上後防，的確令球隊防守力大大增加。



「芳崎 秀吉」

守門員

球隊只得兩名實力非常弱的守門員，使這位置變得如同虛設般，往往被對手輕易射入自己的龍門，實在很不是味兒，如果不幸讓對手突破了防線，寄望他射斜比寄望守門員把球救出還要實際，如果不盡早解決守門員這問題，要昇上J2只是一個遙遠的夢而已。

首年隊長心水人選——「礎 知明」

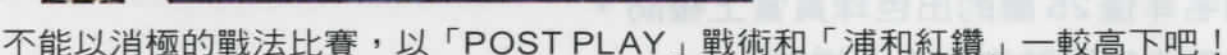
在球隊中擁有最出色的統領能力，是首年球隊隊長的最佳人選。



「礎 知明」

建議陣式——「4-3-3」

派出「芳崎 秀吉」、「三谷 亮二」、「甲野 將」和「植村 隆行」這四名只有25歲當上球隊的後衛，然後以「藥師寺 宏和」、「河嶋 士元」和「東條 武雄」出任中場，而前鋒就「盡數家珍」，把隊中三名實力相當的前鋒全數讓他們上陣。戰術以「POST PLAY」（ポストプレイ）為主。



不能以消極的戰法比賽，以「POST PLAY」戰術和「浦和紅鑽」一較高下吧！



即使領先兩球也不能放鬆，不能給對方有射門的機會，否則以現時守門員的實力必入無疑，繼續進攻吧！進攻是最佳的防守喔！



最終以2比1勝出首場比賽，萬歲！！

早段主力收購目標

盡早羅致一名世界級的守門員是球隊的不二之選，所以最好在最初聘請球探時，記得找一名善於搜尋守門員的球探



「三谷 亮二」的表現相當不錯，而且還有成長的空間

隊中球員資料

位置	名稱	年齡	身高	體重
GK	島村 美佐雄	16	171cm	70kg
GK	富長 光一	21	185cm	80kg
DF	三谷 亮二	25	177cm	69kg
DF	池田 龍彥	31	172cm	67kg
DF	甲野 將	25	181cm	74kg
DF	植村 隆行	25	169cm	63kg
DF	芳崎 秀吉	25	181cm	75kg
MF	藥師寺 宏和	24	165cm	60kg
MF	河嶋 士元	22	178cm	70kg
MF	深澤 貴治	17	176cm	66kg
MF	東條 武雄	24	179cm	68kg
MF	礎 知明	29	176cm	66kg
MF	井出 真司	27	178cm	72kg
FW	赤池 正吾	25	184cm	75kg
FW	村崎 伸介	23	178cm	73kg
FW	ブランドン	23	178cm	73kg

PATTERN 3——平均實力型

平均年齡最大的一隊，有三名球員已達30歲以上，分別是「熊谷 德仁」、「內藤 幸雄」和「岩本 圭」，他們的能力不但不高而且成長很慢，甚至不會成長，對球隊所起的作用很少。至於各位置的實力頗為平均，不會出現特別弱的情況。而球隊會以隊長「木庭 真悟」為中心，在他的指揮下，球隊會表現得更好，他同時是一名非常出色的後衛，各方面的能力也很全面，是隊中最出色的球員，不過要昇上J1聯賽，單以現時的陣容仍是不足的，必需羅致一些能力突出的球員協助，而三位「年老」球員將會是優先解雇的必然首選。

前鋒

隊中的三名前鋒實力相若，不過比起PATTERN 2的三名前鋒實力稍為遜色。正選應為成長中的「守山 靖

忠」和「長居 尚三」二人，而年僅18歲的「尾形 榮」是一名很不錯的後備球員，即使在比賽中途換入亦絲毫不損球隊的實力，待他進入成長期時，將會成為球隊日後的重要球員。



「長居 尚三」

中場

「重田 修司」、「アセシオ」是球隊中場的中心人物，除了有不俗的實力之外，二人亦正在成長期中，進步神速的他們可能就是決定球會能否昇上 J1 聯賽的重要人物，而年齡達34歲的「內藤 幸雄」由於不但不會成長，而且能力還會慢慢下降，玩者應集中鍛鍊仍然成長中的「山路 慶」和「都築 優一」二人。



「重田 修司」

後衛

本隊的後衛實力和PATTERN 2相若，隊中倚靠靈魂人物「木庭 真悟」抵擋對手一浪接一浪的攻勢，而年青後衛「伊藤 忠幸」正步入會急速成長期中，預期再半年後定必與「木庭 真悟」成為球隊的防守主力，而「村松 剛」和「岩本 圭」可以暫時擔當正選後衛，另外年僅22歲的「清水 勝壹」應給多些機會予他出賽，以備將來頂替年齡達31歲的「岩本 圭」，至於「熊谷 德仁」能力是攻強守弱，作為後衛並不適合，加上已停止成長，除非是「傷兵滿營」，否則他很難有出場的機會。

守門員

年僅17歲的「井原 優」能力絕不比「蘇我 久明」弱，但是距離步入成長期還有一段時間，在首年的後半，急速成長的「蘇我 久明」能力會較「井原 優」優勝，不過「井原 優」只要現在多加鍛鍊和給多些後備上場的機會予他，將來的成就一定會比「蘇我 久明」為佳，但第一年的正選門將應為「蘇我 久明」。



「蘇我 久明」

首年隊長心水人選──「木庭 真悟」

在球隊中擁有最出色的統領能力，而且亦是球隊中擁有最佳防守力的球員，體力和精神力排名也是隊中的三甲以內，隊長一職非他莫屬。



「木庭 真悟」

建議陣式──「4-4-2」

「守山 靖忠」和「長居 尚三」二人擔當前鋒角色，「重田 修司」、「アセシオ」、「山路 慶」和「都築 優一」出任中場，而後衛則排出「村松 剛」、「木庭 真悟」、「伊藤 忠幸」和「岩本 圭」，最後門將為「蘇我 久明」，加上基本戰術「中央突破」便有機會在比賽初段「偷雞」成功，領先後應改打「穩守突擊」。



雖然己隊有一人被逐，但是仍應使用「中央突破」



面對「浦和紅鑽」突擊成功！！！



下半場立即把戰術改為「穩守突擊」及中場調入一名防守中場。



成功守至完場，險勝強敵「浦和紅鑽」

早段主力收購目標

玩者應優羅致中、後場的球員以加強助攻和防守能力，不過假如發現非常出色的前鋒或守門員也千萬不要忘記邀請他們加盟，由於本球隊需要較多的新球員，所以應盡量從自由身的球員開始著手。

隊中球員資料

位置	名稱	年齡	身高	體重
GK	松原 公彥	19	172cm	63kg
GK	蘇我 久明	24	185cm	79kg
GK	井原 優	17	170cm	65kg
DF	熊谷 德仁	33	169cm	62kg
DF	清水 勝壹	22	176cm	67kg
DF	村松 剛	27	174cm	69kg
DF	木庭 真悟	28	176cm	70kg
DF	伊藤 忠幸	19	171cm	67kg
DF	岩本 圭	31	176cm	66kg
MF	アセシオ	23	183cm	77kg
MF	山路 慶	26	169cm	64kg
MF	重田 修司	21	179cm	77kg
MF	都築 優一	26	179cm	73kg
MF	內藤 幸雄	34	174cm	75kg
FW	守山 靖忠	22	171cm	63kg
FW	長居 尚三	24	166cm	59kg
FW	尾形 榮	18	179cm	73kg

第一年昇上J1聯賽的必殺秘訣

萬事起頭難

前文已提及玩者初期球隊的能力，但是無論是抽中那一隊，球隊初期的實力始終和其他J2球隊仍有一段距離，但千萬不要急進，不斷勉強球員操練，導致球員疲勞過度而受傷，不過又不能讓球員太多休息而把時間浪費掉，玩者要在第一年昇上J1聯賽，前半年球隊的成長度將會是決定能否從J2聯賽榜中，由落後轉為反超前的主要因素，除了練習外，羅致高質素的球員也是導致後半年成敗的主因，以下為大家介紹全年的練習方法和聘請球員時需要注意的事項，如果各位能理解箇中的奧妙之處，便會正式踏出成功的第一步。

對戰對手實力一點也不弱啊！

球隊起初的基本能力是眾J2球隊中數一數二弱

練習時小心受傷！！

在球隊中，每名球員可以承受的練習量也是不相同的，如果球員太疲勞時仍然讓他繼續練習，結果只會是受傷收場，然後該球員需要休養達一個月之久，途中不能再進行練習，否則只會落得加深傷勢，甚至因傷退休等更嚴重的結果，所以在訓練時必須經常留意疲勞度的增減，如果疲勞度的能量計達三分之一以上時，便應該讓他休息一週，以確保球員不會太疲勞。而有比賽的日子，正選球員的疲勞度增加異常地快，稍一不慎忘記了讓他休息，他隨時會在第二天練習時受傷。還有是要記得定期修理練習用的足球場。



萬一不幸受傷時，記得讓他好好休養，不要讓不幸擴大啊！



「T]的一行紅色能源棒是代表疲勞疲度，小心球員疲勞過度而受傷



鋪上草皮（長）後，能減少球員練習時的疲勞度和預防受傷



不要忘記定時修理練習用的足球場啊！

以隊際練習為主

在設計每月的練習內內容時，隊際練習的應該佔有較大的比重，隊際和個人練習的比例大約為三比一左右，而一個月分為四星期，星期分前後共兩部分，球員應該以一星期作出個人練習，三星期是隊際練習，而個人練習的練習內容為半星期是「個人技」，另外的半星期則為「PLAY STYLE」的練習，至於三星期的隊際練習內容主要是一星期為「持久力強化」練習，其餘兩星期包括的訓練項目有「戰術」、「陣式」、「連攜強化」和「瞬發力強化」共四個練習，但各位須注意一點，就是兩次的「持久力強化」練習不要安排在同一星期內，因為連續練習同一樣項目會令效果下降的。玩者是不能在一至兩次的練習內看到突出的效果，但是當去到6、7月時，便會發覺球隊的能力會和其他J2球隊拉近不少了，可是大家有沒有發覺時間表好像沒有任何時間讓球員休息呢！其實玩者必需要每天到練習場內觀察球員身體狀況，如果發現球員的疲勞度達三份之一或以上時，便要在「練習指示」中選「臨時休養」，然後選擇要休息的球員，讓他們暫停該日練習內容一次，這方法雖然較為煩複，卻是將練習達至最大效果的最佳方法。



畫面中是練習的時間表例子



「臨時休養」這指令非常方便的啊！

如何選擇羅致對象

如果球探向玩者說找到出色的選手時，玩者便應該到「人事」中的「選手獲得」處觀看球探所找到的球員，如果把游標移向該球員時，秘書小姐會告訴玩者該球員的評價，如果她說「世界最高クラスの選手……」時，即是說這名球員的能力已達世界級數，這時玩者對他的能力是不用再懷疑了，假如秘書小姐對該球員作出個別的評價，他的能力同樣是不用懷疑，筆者建議羅致球員的年齡若20至28歲左右，如果球員是未加盟其他球會



這名球員的能力已達世界級數，加上還未加盟其他球會，年領亦正是球員的黃金時期，如果錯失獲得這名球員的良機，將來一定會後悔



一年合約只用花 9000 萬日圓，不用給轉會費真好啊！

時，玩者是不用給球員所屬球會一筆龐大的轉會費，所以一定不能放過羅致這些仍是自由身高質球員。

作戰策略定生死

靈活改變陣式和戰術是朝向成功的關鍵所在，如果不能因應對手的陣式和戰術作出針對性調動，便會很容易被對方「宰割」，慘成對方的「點心」了，如果不想被對方輕易從自己手上取分，首要是不要讓對方取得大量入球。而只要練習方法正確及獲二至三名出色的新球員加盟，在第一年後半段球隊的實力應進步不少及擁有與J2球隊匹敵的實力，挨打的情況不但甚少出現，反而有勢均力敵或反壓對手的情況發生，只要懂得戰術和陣營的調動便能夠漸漸由聯賽的下游不斷上揚，要升上頭二名便不再是夢了。雖然說來容易，但是要如何才能做到堵塞對方的入球，下文會為大家更深入地分析。

中場的針對性調動

要做到把失球數字降至最少，首先大家必須由中場球員開始入手，特別是防守中場的調配，如果能將防守中場的位置分配得宜，除了大大降低敵人的威脅力外，有時還能爭取不少具威脅的攻勢及提高中場成功截擊能力，對於反擊有非常大的幫助。由此看來，中場的針對性調動不但有助降低失球數字，還能增加我方進攻機會。而所謂針對性調動並不是指單單將中場球員數目增加或減少，而是因應對方的戰術而改變中場的排位和調配主力防守的中場球員至防守重地，例如對方使用「右翼進攻」（右サイドアタック），玩者應首先把陣式中的中場位置重新分配，令中場有防守中場的球員位置放置左、右兩旁，然後只要將主力的中場防守球員放置在左方的防守中場（敵方會集中從己方的左邊攻來），便能更有效地由中場進行截擊，但同時也需考慮對方的陣式是否同樣克制己方的陣式與戰術。



中場成功搶截敵方的腳下球及作出反擊



以球隊初期實力，打和亦是一個不錯的結果

前半年保持與首名的距離

全年共有48場J2賽事，所以只要前半段不是落後太多，球隊在後半年還是有機會爭取首名的，而聯賽分應盡量與首名保持15分以內，以保持球隊的競爭力，當面對實力相若的球隊時，便要特別小心地處理，即使領先時仍需保持積極的踢法去爭取入球來擴大領先優勢，不然萬一被追和便只會白白錯失「搶分」良機，而面對強敵如「湘南比馬」或「浦和紅鑽」時，起初應以球隊最善長的戰術作出正面交鋒，假如成功取得領先優勢便馬上加強防守，務必死守至完場。



保持與首名相差的距離



隊中的年輕球員入選日本代表青年軍，可喜可賀！

後半年的反擊大行動

如果玩者順利羅致一些出色的球員時，加上隊中球已有相當的進步，實力已達至其他的 J2 球隊同級了。而經過 20 場的比賽，玩者應該已掌握自己所採用的陣式特性，通常現在頭三名一定有「湘南比馬」和「浦和紅鑽」兩支實力非凡的球隊，如果球隊要爭取向上，除了在平時勝出較弱的球隊外，還要確保面對「湘南比馬」和「浦和紅鑽」時沒有用錯陣式和戰術，務求不能勝出也絕對不能落敗，最後明年可否在 J1 作賽便要看玩者的造化了。



這是加入出色球員及原本的球員成長後的實力



與季初的情況完全相反，現在已能輕易擊敗對手了



順位	クラブ名	勝点	勝	負	分	得点	失点	得失差
1	レッズ	86	26	11	11	68	43	25
2	コンサドーレ	85	27	13	7	60	31	29
3	モノリス	85	26	12	9	47	25	22
4	ベルマーレ	81	27	17	3	58	46	12
5	サガン	75	24	18	5	63	57	6
6	アルビレックス	62	18	20	9	49	52	-3

終盤戦も間近ですが、現在首位のレッズを、他の2クラブが射程内におさめる緊迫した戦いが続いています。

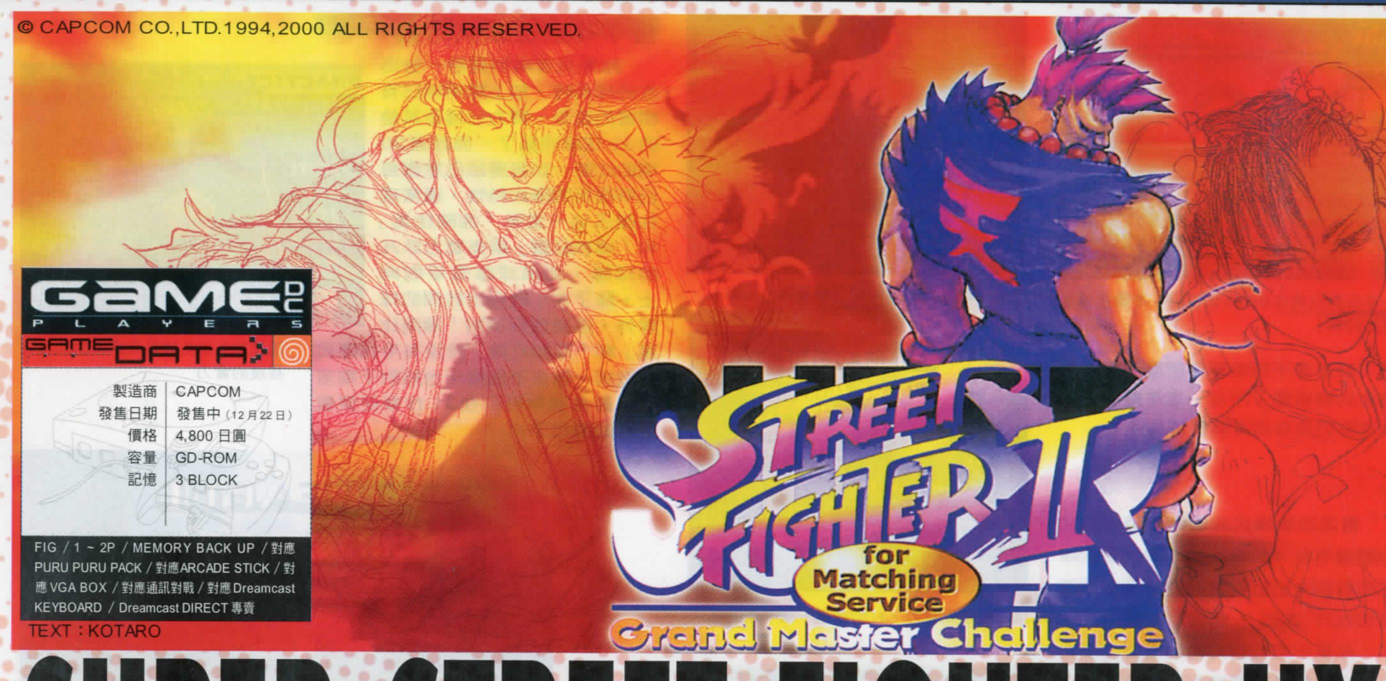
只餘下一場比賽，相距只有一分，能否反超前呢？



終於擊倒首名「浦和紅鑽」取得 J2 的冠軍，明年將昇上 J1 聯賽了

昇上 J1 聯賽後便可以自由設定實力非凡的「EDIT 球員」





GAME DC PLAYERS GAME DATA

製造商	CAPCOM
發售日期	發售中（12月22日）
價格	4,800 日圓
容量	GD-ROM
記憶	3 BLOCK

FIG / 1 ~ 2P / MEMORY BACK UP / 對應 PURU PURU PACK / 對應ARCADE STICK / 對應 VGA BOX / 對應通訊對戰 / 對應 Dreamcast KEYBOARD / Dreamcast DIRECT 專賣

TEXT：KOTARO

SUPER STREET FIGHTER IIX

Grand Master Challenge for Matching Service

不朽的名作《SUPER STREET FIGHTER II X Grand Master Challenge》，在推出六年後的今日，終於在Dreamcast上再次復活，至於今次移植版本最大的賣點，自然就是網上對戰，加上四千八百日圓的價錢，又如何教人不期待呢？



基本操作

→ ……… 前進
↓ or ↘ ……… 蹲下
↙ ……… 蹲下（下段防禦）
← ……… 後退（上段防禦）
↖ ……… 後跳
↑ ……… 垂直跳
↗ ……… 前跳

輕拳（X）……… 中拳（Y）……… 輕拳（L / Z）
輕腳（A）……… 中腳（B）……… 重腳（R / C）

特殊操作

RECOVERY ……… 暈眩時不斷拍打控桿＋連按P or K 擊

投技受身 ……… 對手投技成立前←or →＋中 or 重攻擊

GAME SYSTEM

SUPER COMBO

使用必殺技，或使用攻擊直接攻擊對手，位於畫面左（右）下方的SUPER COMBO GAUGE就會慢慢地逐漸增加，只要SUPER COMBO GAUGE 到達全滿的狀態（出現「SUPER」字樣），就可以使出具備無敵時間和鎖定對手等多項特權的可靠性攻擊——SUPER COMBO。



◆Dreamcast 版本新加入的設定，不單止可以將SUPER COMBO GAUGE 的能源，留存至下一個回合，而且更可以設定任意使用 SUPER COMBO

空中 COMBO

在以往的《STREET FIGHTER》系列中，就算使用任何攻擊，擊中身處空中的對手，在對手著地之前，我們也無法使用任何招式乘勝追擊，不過在今次《SUPER STREET FIGHTER II X》裏面，部份攻擊（以下通稱「空中COMBO 技」）和投技性質以外的SUPER COMBO，也會具備一種名為「空中COMBO」的能力，只要擊中身處空中的對手，就可以繼續追擊，造成空中的連續技，至於可行的空中COMBO組合，大致上可以分為以下三種。



1.空中 COMBO 技 ＞ 空中 COMBO 技
2.空中 COMBO 技 ＞ SUPER COMBO
3.SUPER COMBO ＞ 空中 COMBO 技

SECRET FEATURE 豪鬼亂入！

在遊戲中達成以下任何一個條件，豪鬼就會在VS VEGA途中突然出現挑戰

1.在無續關（NO CONTINUE）的情況底下到達VEGA STAGE，其中在到達VEGA STAGE之前，遊戲進行的總時間需要在一千五百秒之內
2.在無續關（NO CONTINUE）的情況底下，分數（SCORE）超過一百二十萬分
3.對人戰中連續勝出十二場或以上，在出現勝利MESSAGE畫面中按著任何一個攻擊掣兩秒以上



隆RYU

SUPER STREET FIGHTER II

投技
背負投 .... 近敵時←or→＋中P or 重P
巴投 .... 近敵時←or→＋中K or 重K

必殺技
波動拳 .... ↓↘→＋P
昇龍拳 .... →↓↘＋P
龍捲旋風腳 .... ↓↙←＋K
空中龍捲旋風腳 .... 空中↓↙←＋K
FIRER 波動拳 .... ←↙↓↘→＋P

SUPER STREET FIGHTER II X

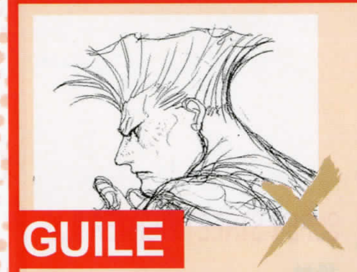
通常技
掬突★ .... 斜跳中P

投技
背負投 .... 近敵時←or→＋中P or 重P
巴投 .... 近敵時←or→＋中K or 重K

特殊技
鎖骨割 .... →＋中P
鳩尾碎 .... →＋重P

必殺技
波動拳 .... ↓↘→＋P
昇龍拳 .... →↓↘＋P
龍捲旋風腳 .... ↓↙←＋K
空中龍捲旋風腳 .... 空中↓↙←＋K
FIRER 波動拳 .... ←↙↓↘→＋P

SUPER COMBO
真空波動拳 .... ↓↘→↓↘→＋P



GUILE

SUPER STREET FIGHTER II

投技
CHUTE THROW .... 近敵時←or→＋中P
DRAGON SUPLEX .... 近敵時←or→＋重P
FLYING MEYER .... 空中近敵時↖or↑or↗以外＋中P or 重P
FLYING BUSTER DROP .... 空中近敵時↖or↑or↗以外＋中K or 重K

特殊技
SPINNING BACK KNUCKLE .... →＋重P
KNEE BAZOOKA .... ←or→＋中K
REVERSE SPIN KICK .... 近敵時←or→＋重K

必殺技
SONIC BOOM .... ←儲→＋P
SOMERSAULT KICK .... ↓儲↑＋K

SUPER STREET FIGHTER II X

投技
CHUTE THROW .... 近敵時←or→＋中P
DRAGON SUPLEX .... 近敵時←or→＋重P
FLYING MEYER .... 空中近敵時↖or↑or↗以外＋中P or 重P
FLYING BUSTER DROP .... 空中近敵時↖or↑or↗以外＋中K or 重K

特殊技
SPINNING BACK KNUCKLE .... →＋重P
KNEE BAZOOKA .... ←or→＋輕K
ROLLING SOBAT .... ←or→＋中K
REVERSE SPIN KICK .... 近敵時←or→＋重K

必殺技
SONIC BOOM .... ←儲→＋P
SOMERSAULT KICK .... ↓儲↑＋K

SUPER COMBO
DOUBLE SOMERSAULT KICK .... ↙儲↘↙↗＋K



拳KEN MASTERS

SUPER STREET FIGHTER II

投技
背負投 .... 近敵時←or→＋中P or 重P
膕膝蹴 .... 近敵時←or→＋中K
地獄車 .... 近敵時←or→＋重K
地獄風車 ....
空中近敵時↖or↑or↗以外＋中K or 重K

必殺技
波動拳 .... ↓↘→＋P
昇龍拳 .... →↓↘＋P
龍捲旋風腳 .... ↓↙←＋K
空中龍捲旋風腳 .... 空中↓↙←＋K

SUPER STREET FIGHTER II X

投技
背負投 .... 近敵時←or→＋中P or 重P
膕膝蹴 .... 近敵時←or→＋中K
地獄車 .... 近敵時←or→＋重K
地獄風車 ....
空中近敵時↖or↑or↗以外＋中K or 重K

必殺技
波動拳 .... ↓↘→＋P
昇龍拳 .... →↓↘＋P
龍捲旋風腳 .... ↓↙←＋K
空中龍捲旋風腳 .... 空中↓↙←＋K
鐮拂蹴 .... ↓↘→＋K
鉈落蹴 .... →↘↓↙＋K
大外回蹴 .... ←↙↓↘→＋K
稻妻踵割 ....
鐮拂蹴、鉈落蹴、大外回蹴後按著K掣不放

SUPER COMBO
昇龍裂破 .... ↓↘→↓↘＋P



BLANKA

SUPER STREET FIGHTER II

投技
WILD FANG .... 近敵時←or→＋重P

特殊技
ROCK CRASH .... 近敵時←or→＋中P

必殺技
ROLLING ATTACK .... ←儲→＋P
ELECTRIC THUNDER .... 連按P掣
VERTICAL ROLLING .... ↓儲↑＋K
BACK STEP ROLLING .... ←儲→＋K

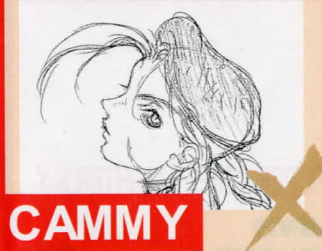
SUPER STREET FIGHTER II X

投技
WILD FANG .... 近敵時←or→＋重P

特殊技
ROCK CRASH .... 近敵時←or→＋中P
AMAZON RIVER RUN .... ↘＋重P

必殺技
ROLLING ATTACK .... ←儲→＋P
ELECTRIC THUNDER .... 連按P掣
VERTICAL ROLLING .... ↓儲↑＋K
BACK STEP ROLLING .... ←儲→＋K
SURPPISES BACK .... ←＋KKK 同按
SURPPISES FORWARD .... →＋KKK 同按

SUPER COMBO
GROUND SHAPE ROLLING .... ←儲←→＋P



CAMMY

SUPER STREET FIGHTER II

投技
HOOLIGAN SUPLEX .... 近敵時←or→＋重P
FRANKENSTEINER .... 近敵時←or→＋重K
FLYING LEG HUNT .... 空中近敵時↖or↑or↗以外＋中P or 重P
AIR FRANKENSTEINER .... 空中近敵時↖or↑or↗以外＋中K or 重K

必殺技
CANNON SPIKE .... →↓↘＋K
SPIRAL ARROW .... ↓↘→＋K
ACCELERATOR SPIN KNUCKLE .... ←↙↓→＋P

SUPER STREET FIGHTER II X

投技
HOOLIGAN SUPLEX .... 近敵時←or→＋重P
FRANKENSTEINER .... 近敵時←or→＋重K
FLYING LEG HUNT .... 空中近敵時↖or↑or↗以外＋中P or 重P
AIR FRANKENSTEINER .... 空中近敵時↖or↑or↗以外＋中K or 重K

必殺技
CANNON SPIKE .... →↓↘＋K
SPIRAL ARROW .... ↓↘→＋K
ACCELERATOR SPIN KNUCKLE .... ←↙↓→＋P
HOOLIGAN COMBINATION .... ←↙↓↘↗＋P
LAZER EDGE SLICER .... HOOLIGAN COMBINATION 中沒有按任何攻擊掣
FATAL LEG TWISTER .... HOOLIGAN COMBINATION 中接近對手踢腳時←or→＋K
CROSS SCISSORS PRESSURE .... HOOLIGAN COMBINATION 中接近對手踢腳時←or→＋K

SUPER COMBO
SPIN DRIVE SMASHER .... ↓↘→↓↘＋K



SAGAT

SUPER STREET FIGHTER II

投技
TIGER CARRY .... 近敵時←or→＋中P or 重P

必殺技
TIGER UPPER CUT .... →↓↘＋P
TIGER SHOT .... ↓↘→＋P
GROUND TIGER SHOT .... ↓↘→＋K
TIGER KNEE CRASH .... ↓→↗＋K

SUPER STREET FIGHTER II X

投技
TIGER CARRY .... 近敵時←or→＋中P or 重P

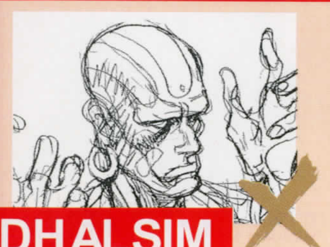
必殺技
TIGER UPPER CUT★（*1）.............. →↓↘＋P
TIGER SHOT .... ↓↘→＋P
GROUND TIGER SHOT .... ↓↘→＋K
TIGER KNEE CRASH .... ↓→↗＋K

SUPER COMBO
TIGER GENOCIDE .... ↓↘→↓↘＋P

※註1…重 TIGER UPPER CUT







DHALSIM

SUPER STREET FIGHTER II

投技

YOGA SMASH .... 近敵時←or→+中P
YOGA THROW .... 近敵時←or→+重P

特殊技

DRILL 頭突 .... 空中↓+重P
DRILL KICK .... 空中↓+重K

必殺技

YOGA TELEPOT . →↓↘+PPP 同按（近敵右側）
.... →↓↘+KKK 同按（遠敵右側）
.... ←↓↙+PPP 同按（近敵左側）
.... ←↓↙+KKK 同按（遠敵左側）
YOGA FIRE .... ↓↘→+P
YOGA FLAME .... ←↙↓↘→+P

SUPER STREET FIGHTER II X

投技

YOGA SMASH .... 近敵時←or→+中P
YOGA THROW .... 近敵時←or→+重P

特殊技

DRILL 頭突 .... 空中↓+重P
DRILL KICK .... 空中↓+K

必殺技

YOGA TELEPOT→↓↘+PPP同按(近敵右側)
.... →↓↘+KKK 同按（遠敵右側）
.... ←↓↙+PPP 同按（近敵左側）
.... ←↓↙+KKK 同按（遠敵左側）
YOGA FIRE .... ↓↘→+P
YOGA FLAME .... ←↙↓↘→+P
YOGA BLAST .... ←↙↓↘→+K

SUPER COMBO

YOGA INFERNO .... ←↙↓↘→←↙↓↘→+P



飛龍 FEI-LONG

SUPER STREET FIGHTER II

投技

岩塊抱 .... 近敵時←or→+中P or 重P
襲首刈 .... 近敵時←or→+重K
襲首落 .... 空中近敵時↖or↑or↗以外+中P or 重P

特殊技

遠擊蹴 .... →+重K
直下落踵 .... ←or→+中K

必殺技

熾炎腳 .... ←↓↙+K
烈火拳 .... ↓↘→+P（可以連續輸入三次）

SUPER STREET FIGHTER II X

投技

岩塊抱 .... 近敵時←or→+中P or 重P
襲首刈 .... 近敵時←or→+重K
襲首落 .... 空中近敵時↖or↑or↗以外+中P or 重P

特殊技

直下落踵 .... ←or→+中K
遠擊蹴 .... →+重K

必殺技

熾炎腳 .... ←↓↙+K
烈火拳 .... ↓↘→+P（可以連續輸入三次）
烈空腳 ★ .... ←↙↓↘→↗+K

SUPER COMBO

烈火真拳 .... ↓↘→↓↘→+P



BALROG

SUPER STREET FIGHTER II

投技

RAINBOW SUPLEX ..... 近敵時←or→+中P or 重P
STAR DUST DROP .... 空中近敵時↖or↑or↗以外+中P or 重P

特殊技

BACK SLASH .... ←←

必殺技

FLYING BARCELONA ATTACK .... ↓儲↑+K 踏牆後再按P 掣
飯綱DROP .... ↓儲↑+K 踏牆後接近對手時←or→+P
ROLLING CRYSTAL FLASH .... ←儲→+P
SKY HIGH CLAW .... ↓儲↑+P

SUPER STREET FIGHTER II X

投技

RAINBOW SUPLEX .... 近敵時←or→+中P or 重P
STAR DUST DROP .... 空中近敵時↖or↑or↗以外+中P or 重P

特殊技

BACK SLASH .... PPP 同按
SHORT BACK SLASH .... KKK 同按

必殺技

FLYING BARCELONA ATTACK .... ↓儲↑+K 踏牆後再按P 掣
飯綱DROP .... ↓儲↑+K 踏牆後接近對手時←or→+P
ROLLING CRYSTAL FLASH .... ←儲→+P
SKY HIGH CLAW .... ↓儲↑+P
SCARLET TERROR ★ .... ←儲→+K

SUPER COMBO

ROLLING 飯綱DROP .... ↙儲↘↙↗+K 踏牆後接近對手時←or→+P



DEE JAY

SUPER STREET FIGHTER II

投技

FUNKY SHOUT THROW ..... 近敵時←or→+重P
MONKEY FLIP .... 近敵時←or→+重K

特殊技

KNEE SHOT .... 斜跳中↓+輕K

必殺技

MACHINE GUN UPPER ... ↓儲↑+P・連按P 掣
DOUBLE ROLLING SOBAT .... ←儲→+K
AIR SLASHER .... ←儲→+P

SUPER STREET FIGHTER II X

投技

FUNKY SHOUT THROW ..... 近敵時←or→+重P
MONKEY FLIP .... 近敵時←or→+重K

特殊技

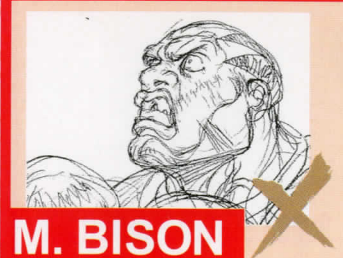
KNEE SHOT .... 斜跳中↓+輕K

必殺技

MACHINE GUN UPPER ... ↓儲↑+P・連按P 掣
DOUBLE ROLLING SOBAT .... ←儲→+K
AIR SLASHER .... ←儲→+P
JACK-KNIFE MAXIMUM ★ .... ↓儲↑+K

SUPER COMBO

SOBAT CARNIVAL .... ←儲→←→+K



M. BISON

SUPER STREET FIGHTER II

投技

HEAD BOMBER ... 近敵時←or→+中P or 重P

必殺技

DASH STRAIGHT .... ←儲→+P
DASH UPPER .... ←儲→+K
TURN PUNCH . PPP or KKK 同按，然後放手
BUFFALO HEAD BUTT .... ↓儲↑+P

SUPER STREET FIGHTER II X

投技

HEAD BOMBER .... 近敵時←or→+中P or 重P

必殺技

DASH STRAIGHT .... ←儲→+P
DASH UPPER .... ←儲→+K
TURN PUNCH .... PPP or KKK 同按，然後放手
BUFFALO HEAD BUTT .... ↓儲↑+P
DASH GROUND STRAIGHT .... ←儲↘+P
DASH GROUND UPPER .... ←儲↘+K

SUPER COMBO

CRAZY BUFFALO .... ←儲→←→+P or K



VEGA

SUPER STREET FIGHTER II

投技

DEADLY THROW .... 近敵時←or→+中P or 重P

必殺技

PSYCHO CRUSHER ATTACK ..... ←儲→+P
DOUBLE KNEE PRESS .... ←儲→+K
HEAD PRESS .... ↓儲↑+K
SOMERSAULT SKULL DIVER ..... HEAD PRESS 後再按P 掣
DEVIL REVERSE ...... ↓儲↑+P 後再按P 掣

SUPER STREET FIGHTER II X

通常技

HELL KNUCKLE ★ .... 斜跳中P

投技

DEADLY THROW近敵時←or→+中P or 重P

必殺技

PSYCHO CRUSHER ATTACK ..... ←儲→+P
DOUBLE KNEE PRESS .... ←儲→+K
HEAD PRESS .... ↓儲↑+K
SOMERSAULT SKULL DIVERHEAD PRESS 後再按P 掣
DEVIL REVERSE ...... ↓儲↑+P 後再按P 掣

SUPER COMBO

KNEE PRESS NIGHTMARE ←儲→←→+K



春麗 CHUN-LI

SUPER STREET FIGHTER II

投技
虎襲倒 …… 近敵時←or→＋中P or 重P
龍星落 …… 空中近敵時↖or↑or↗以外＋中P or 重P

特殊技
鷹爪腳 …… 空中↓＋中K
後方回轉腳 …… 近敵時←or→＋中K
鶴腳落 …… 近敵時←or→＋重K

必殺技
百裂蹴 …… 連按K 掣
SPINNING BIRD KICK …… ↓儲↑＋K
氣功拳 …… ←儲→＋P

SUPER STREET FIGHTER II X

投技
虎襲倒 …… 近敵時←or→＋中P or 重P
龍星落 …… 空中近敵時↖or↑or↗以外＋中P or 重P

特殊技
鷹爪腳 …… 空中↓＋中K
後方回轉腳 …… ↘＋中K
鶴腳落 …… ↘＋重K

必殺技
百裂蹴 …… 連按K 掣
SPINNING BIRD KICK …… ←儲→＋K
空中SPINNING BIRD KICK .. 空中←儲→＋K
氣功拳 …… ←儲→＋P
天昇腳 ★ …… ↓儲↑＋K

SUPER COMBO
千裂腳 …… ←儲→←→＋K



T. HAWK

SUPER STREET FIGHTER II

投技
MEXICAN THROW …… 近敵時←or→＋中P
NECK HANGING THREE …… 近敵時←or→＋重P
ELBOW STOMPING …… 近敵時←or→＋重K

特殊技
THRUST BEAK …… ←or→＋輕P
HEAVY SHOULDER …… 斜跳中↓＋中P
HEAVY BODY PRESS …… 斜跳中↓＋重P

必殺技
KONDOR DIVE …… 跳起上昇時PPP 同按
MEXICAN TYPHOON …… 近敵時方向桿轉一個圈＋P
TOMAHAWK BUSTER …… →↓↘＋P

SUPER STREET FIGHTER II X

投技
MEXICAN THROW …… 近敵時←or→＋中P
NECK HANGING THREE …… 近敵時←or→＋重P
ELBOW STOMPING …… 近敵時←or→＋重K

特殊技
THRUST BEAK …… ←or→＋輕P
HEAVY SHOULDER …… 斜跳中↓＋中P
HEAVY BODY PRESS …… 斜跳中↓＋重P

必殺技
KONDOR DIVE …… 跳起上昇時PPP 同按
MEXICAN TYPHOON …… 近敵時方向桿轉一個圈＋P
TOMAHAWK BUSTER …… →↓↘＋P

SUPER COMBO
DOUBLE TYPHOON …… 近敵時方向桿轉兩個圈＋P



ZANGIEF

SUPER STREET FIGHTER II

投技
PILE DRIVER …… 近敵時←or→＋中P
IRON CLAW …… 近敵時←or→＋重P
BRAIN BUSTER …… 近敵時←or→＋中K
咬住 …… 近敵時←or→＋重K
STOMACH CLAW …… 近敵時↓＋中P or 重P
空中DEADLY DRIVER …… 空中近敵時↖or↑or↗以外＋中K
空中LEG THROW …… 空中近敵時↖or↑or↗以外＋重K

特殊技
HEAD BUTT …… 垂直跳中↑＋中P or 重P
FLYING BODY ATTACK …… 斜跳中↓＋重P
DOUBLE KNEE DROP …… 斜跳中↓＋輕K or 中K

必殺技
SCREW PILE DRIVER …… 方向桿一回轉＋P
DOUBLE LARIAT …… PPP 同按
QUICK DOUBLE LARIAT …… KKK 同按
ATOMIC SUPLEX …… 近敵時方向桿轉一個圈＋K
SLIDING POWER BOMB …… 遠距離時方向桿轉一個圈＋K

SUPER STREET FIGHTER II X

投技
PILE DRIVER …… 近敵時←or→＋中P
IRON CLAW …… 近敵時←or→＋重P
BRAIN BUSTER …… 近敵時←or→＋中K
咬住 …… 近敵時←or→＋重K
STOMACH CLAW …… 近敵時↓＋中P or 重P
空中DEADLY DRIVER …… 空中近敵時↖or↑or↗以外＋中K
空中LEG THROW … 空中近敵時↖or↑or↗以外＋重K

特殊技
HEAD BUTT …… ←or→＋中P or 重P／垂直跳中↑＋中P or 重P
FLYING BODY ATTACK …… 斜跳中↓＋重P
DOUBLE KNEE DROP …… 斜跳中↓＋輕K or 中K

必殺技
VANISHING FLAT …… →↘↓＋P
SCREW PILE DRIVER …… 近敵時方向桿轉一個圈＋P
DOUBLE LARIAT …… PPP 同按
QUICK DOUBLE LARIAT …… KKK 同按
ATOMIC SUPLEX …… 近敵時方向桿轉一個圈＋K
FLYING POWER BOMB … 遠距離時方向桿轉一個圈＋K

SUPER COMBO
FINAL ATOMIC BUSTER …… 近敵時方向桿轉兩個圈＋P



EDMOND 本田（E. HONDA）

SUPER STREET FIGHTER II

投技
俵投 …… 近敵時←or→＋中P
鯖折 …… 近敵時←or→＋重P
析檻蹴 …… 近敵時←or→＋重K

特殊技
膝蹴 …… 近敵時←or→＋中K
FLYING 相撲PRESS …… 斜跳↓＋中K
拂蹴 …… ←or→＋重K

必殺技
SUPER 頭突 …… ←儲→＋P
百裂張手 …… 連按P 掣
SUPER 百貫落 …… ↓儲↑＋K

SUPER STREET FIGHTER II X

投技
俵投 …… 近敵時←or→＋中P
鯖折 …… 近敵時←or→＋重P
析檻蹴 …… 近敵時←or→＋重K

特殊技
膝蹴 …… 近敵時←或→＋中K
FLYING 相撲PRESS …… 斜跳↓＋中K
拂蹴 …… ←or→＋重K

必殺技
SUPER 頭突 …… ←儲→＋P
百裂張手 …… 連按P 掣
SUPER 百貫落 …… ↓儲↑＋K
大銀杏投 …… 近敵時→↘↓↙←＋P

SUPER COMBO
鬼無雙 …… ←儲→←→＋P



豪鬼 GOUKI

投技
背負投 …… 近敵時←or→＋中P or 重P
巴投 …… 近敵時←or→＋中K or 重K

必殺技
豪波動拳 …… ↓↘→＋P
斬空波動拳 …… 空中↓↘→＋P
灼熱波動拳 …… ←↙↓↘→＋P
豪昇龍拳 …… →↓↘＋P
龍捲斬空腳 ★（*2）…… ↓↙←＋K
空中龍捲斬空腳 …… 空中↓↙←＋K
阿修羅閃空 …… →↓↘＋PPP 同按（向右遠距離時移動）
…… →↓↘＋KKK 同按（向右近距離移動）
…… ←↓↙＋PPP 同按（向左遠距離時移動）
…… ←↓↙＋KKK 同按（向左近距離移動）

※註2…中 or 重 龍捲斬空腳



※以上操作全為角色向右時的指令，P…PUNCH（拳）、K…KICK（腳）、★…空中COMBO 技

TEXT:綿羊大王

SONIC ADVENTURE 2

Sonic 大解剖!!

透過體驗版，我們徹底識破Sonic所有技倆。闊別多年，超音鼠Sonic以前的技倆倒沒有生銹，滾動和Spin Dash快速滾球攻擊依然是他拿手的必殺絕技。苦修多年，他還學會滾動後再用腳跟踢攻擊，與及一些小動作。Sonic按Y後，右上角會出現一個小小視窗，Sonic可依指示作出不同動作，如吹口哨(在水管前使用可以引小動物出來)，拾和擲物件等等。動作多多，我們一邊報告一邊為你報告。

Analog/方向鍵	移動
A	跳躍
B / X	滾動 / 腳跟踢(連按兩次) / Spin Dash(緊按後放手)
Y	Action Window
L / R	轉換視點

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商 / 製造商	SEGA
遊戲類型	ACT
發售日期	2001 年
售價	未定
容量	GD ROM
記憶	未定

對應周邊:未定

隨著PSO推出，遊戲附送的SONIC ADVENTURE 2試玩版也同時面世，雖然僅僅一關，不過遊戲完成度令人驚喜，畫面質素礦古爍今，我們火速為你們詳盡報道試玩版報告。

試玩報告













◆一開始，由於某些原因，Sonic正被軍方押戒到牢獄途中，但正義又頑反的Sonic當然沒有就犯，一腳踢開軍用直昇機的機門，縱身一跳，往萬丈高空，及時抓緊軍機的導彈，再往上一彈：「機上又沒有拍攝，也沒有食物。況且，我喜歡奔跑!!」接著就踏上機門的碎片，從高空降到大都市，展開大逃亡。這就是Sonic頭一關，試玩部份——1st Stage City Escape」。



◆來到大首都，剛巧來到一段斜坡，就利用機門當滑版一路滑到首都中心。途中有指環，也有跳台，Sonic可盡顯身手。這是單程路，斜坡上Sonic絕對無敵，撞上車不會受傷，想取多些環則可以利用B鍵轉個靚彎或緩速前進。





◆斜坡後來到小巷，Sonic可自由行動，就在這裡嘗試操控吧。再上前會遇上「鐵甲查奧仔仔」，他會指點你遊戲要訣。又或者Sonic可以用B鍵抱起「鐵甲查奧」，前面有敵人，再按B用他堅硬的身體投向機械人吧，機械人被炸個粉碎，「鐵甲查奧」還是好好的。機械人爆炸後可從廢鐵走拿取一些膠囊似的東西，遺憾試玩版還未有用。



◆之後 Sonic 高速轉動滾下斜坡，沿途粉碎一個機械人。上樓梯，再擊倒機械人。Sonic 先抖抖，看到旁邊有張查奧仔仔的海報，十分可愛。



◆然後滾動打開旁邊的木箱，再落樓梯，跳上型型的欄杆滑下去吧。之後有加速台，加速跑上木台，不過也沒有什麼特別。



◆再看看對面，左有安全樓梯，右有幾條架空鐵柱，上有寶物，有勇氣人士就跳過去吧，但由於是試玩版，也未有用。



◆之後就是Check Point了，成績好可有獎品。之後是下斜坡，今次可沒有滑板了，利用加速台，高速滾動，下斜去吧。



◆下斜後到上幾層樓高的樓梯，盡頭是 Sonic 招牌的星星跳台。彈到上面，繼費是長命斜，真煩人!!



◆長命斜後又要落斜坡，接而又有長長的樓梯路，跳上欄杆，須手拿指環快手滑下去為上。然後借衝力上高台。上面有個鐵箱，有查奧鑰匙，不過又因為試玩版關係似乎未有用途……



◆接著有Check Point，以剛才的環數可獲贈寶物，竟然得到防禦罩(80個指環以上)，簡直如虎添翼。再落斜到公園。前面有Sonic弛名的360度大回轉，回轉後落樓到達另一區。Sonic 會自動抓緊單杆回轉，然後跳上樓梯。



◆樓梯對面有幾個跳台，空中按 A 會自動導向撞向跳台，連按幾次跳到對面，也沒有什麼難度。









◆又是落不完的樓梯……然後又落斜，後面馬路竟然出現大貨車，Sonic全速逃走，一路按下直走就是，也沒有難度。成功逃走，幾經辛苦到達終點!!試玩也完結，遊戲精采絕倫，Sonic明年推出!!請繼續留意我們的報道!!



by 金



GAME DC PLAYERS

GAME DATA

製造商	Hasbro Interactive
遊戲類型	DRV
推出日期	12月21日
售價	5800日圓
容量	GD ROM
記憶	24BLOCK
人數	1-2人用

對應周邊：VGA Box，震動器，Racing Controller，Dreamcast Keyboard，modem

DAYTONA USA 2001

賽車熱潮重現Dreamcast

在1994年，全世界都被一隻傳說一樣的賽車遊戲所迷惑，無數人為街機遊戲《DAYTONA USA》高聲歡呼，後來遊戲移植到SEGA Saturn上，可惜成績卻強差人意，令一眾車迷失望而回，在6年後的今日《DAYTONA USA 2001》重臨SEGA主機上，配合Dreamcast的強大功能企圖再次令大家高聲尖叫。

基本操作一覽表

L：加速
R：刹車
Analog：方向盤
方向鍵：按上下來調教視點
X：一波(人手轉波時)
A：二波(人手轉波時)
Y：三波(人手轉波時)
B：四波(人手轉波時)
Start：暫停或開始遊戲

賽前小知識

無論各位玩甚麼模式都必會經過以下步驟，所以先為解說一下。

CAR

內裡包含賽車的各種選項及設定，在四部不同扭力、加速度和最高時速的汽車內選一，再來就是揀AT/MT，即是適合初學者的自動波，但最高速度較低，高級駕駛者的手波，比自動波有較高的速度。而選輪胎方面也對速度有一定影響，軟的輪胎「咬地」能力較高但直路速度較低，相反硬的輪胎較快但抓地能力亦較差，各位要因應不同的場地和駕駛技術而選擇。另外還可以選擇汽車的外貌，對玩家非常親切呢！

CHALLENGERS CUP

SERIES SCHEDULE

ROUND1	Three Seven Speedway	8LAPS
ROUND2	National Park Speedway	6LAPS
ROUND3	Rin Rin Rink	6LAPS
ROUND4	Dinosaur Canyon	4LAPS

GET THE TOTAL POINT WITHIN 5th RANK

Course

除了Championship之外所有模式都能使用，可以選擇總共八個場地、最多40個比賽圈數、比賽車輛數量(VS BATTLE內只可選有或冇)和四種賽道走法，全部選好後就可以正式開始遊戲。

模式睇真D

Single Race

這裡是賽車、場地、圈數和設定全都可以自己調較的地方，主要是在指定時間之內完成每個圈的賽事，到最後在頭十名之內就算達成目標。

Championship

一個杯賽式的比賽，整個賽事會比賽四場，除了以最終排名計分數外，還有以首位及連續以首位完成一圈的分數和做出最快圈速的特別加分，各種得分的條件如下：

冠軍：80pt
亞軍：50 pt
季軍：40 pt
殿軍：35 pt
第5位：30 pt

其餘的每降一位減1 pt，未能完成賽事的車輛無分。

每次做出最快圈速加10 pt。

連續以首位完成一圈加1 pt，連續二次加2 pt，如此類推。

在完成所有賽事後總分最高者就是真正的冠軍。

Time Attack

向任何一個場地的最佳圈速挑戰，而每完成一圈後所給予的時間會漸減，迫使各位不停加速盡快完成一圈，直至你失敗或完成挑戰為止。

VS Battle

以上下分割畫面的形式在單機上和另一位玩家進行競賽，還可以加入10部電腦控制的賽車，如果玩家之間實力有差距的話，更可以調教Handicap，開啟後，後方的汽車速度會自動增加，盡量減低車之間的距離，使比賽更為激烈。

Net Battle

這是一個專門為Dreamcast Modem而設的模式，只要完成所有上網遊戲的設定，就能透過電話線和世界各地的人比賽。而每場比賽最多只供四人同時參加，大家可以選擇開設自己的比賽或是參加別人的，自己開設可以選場地和繞圈數，佔盡「地利」，當然參加別人的比賽而得到勝利就能更顯出自己的駕駛技術，還可以利用Dreamcast Keyboard 和其他對手通話(語言當然是日文啦)。可惜因為連線速度慢，雖然不會導致比賽停頓，但汽車會像幽靈般閃動卻是經常發生的事，這方面似乎還需要改進。

除了以上各項外，還有觀看最佳成績、重播及遊戲設定，另外在主選單上更可以直接連到遊戲的網頁，各位可以登記自己的成績和別人比較，以及到《DAYTONA USA 2001》的揭示板看看。

比賽場地逐個捉



Three Seven Speedway

由街機的初學者難度完全地移植，全長1.560Km，主要由三個不同弧度的彎位所形成，是一條高速的賽道，亦是一個練習基本技術的地方。

Dinosaur Canyon

移植自街機中級難度的賽道，全長3.888Km，圍繞深谷間的公路而成的場地，要注意的在於一個大彎位和一個U-turn 彎角。



Sea-Side Street Galaxy

移植自街機高級難度的賽道，全長7.920Km，是整隻遊戲最長的場地，由於沿著海濱公路比賽，所以整條跑道都較狹窄和較多急彎，是一條需要很高的技術才駕馭的賽道。



Desert City

在廣大的沙漠上建築而成的寬闊賽道，全長2.979Km，除了一個U-turn和一個下坡的大彎角要注意外，其餘的難度不大，也可以算是容易的場地。



National Park Speedway

由Circuit Edition 移植的高速賽道，圍繞世界最大公園建造而成場地，全長3.460Km，考驗由大直路後面的彎角，是另一個初級者訓練的地方。



Circuit Pixie

Dreamcast 版新增的超簡單平坦繞圈賽道，全長1.634Km，和一般的NASCAR 場地相似，不同的只是彎位沒有向上斜而增加了小許難度，適合喜歡高速刺激的玩家。



Rin Rin Rink

Dreamcast版新增的賽道，全長2.989Km，雖然場地很多大直路但其實暗藏殺機，而且非常考驗汽車的加速度。

Mermaid Lake

同樣是Dreamcast 版新增的高速賽道，全長3.845Km，彎位少和有一個圓形彎是其特徵，考驗車手在保持速度的情況下過彎的技術，最後的直角將會是勝利的關鍵。

短評

《DAYTONA USA 2001》移植到Dreamcast 後，圖像的確有很大的改進，畫面精美、圖形順滑，可惜由於用Analog操作，所以轉向方面有點力不從心，而且場地的捲軸和車速有點不乎，即使達到時速300公里也沒甚麼速度感，幸好以車內視點進行遊戲能把缺點隱藏，否則就像玩搖控車的速度，而音效也沒甚麼過人之處，所以玩遊戲前請勿抱太大期望，就當它是一隻普通的賽車遊戲好了。



















サンバDEアミーゴ Ver.2000

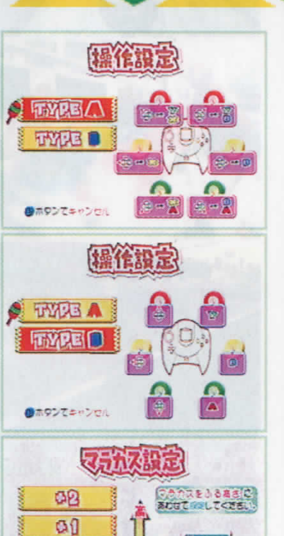
by 金

GAME DATA

發行商	SEGA
製造商	SONIC TEAM
遊戲類型	SIM
推出日期	12月14日
售價	5800日圓
容量	GD ROM
記憶	17BLOCK
人數	1-2人用

對應周邊: VGA Box，Dreamcast Modem，Marcas Controller

《Samba de Amigo Ver.2000》在2000年12個月終於出現在Dreamcast上，為各位的聖誕節和新年加上輕快的音樂陪襯，亦給大家聖誕舞會和新年倒數以外的選擇，還呆坐著幹甚麼？趕快拿起手制，一齊來「森巴」一下吧！





玩法介紹

今集遊戲分為Original、HUSTLE和Love Love三種玩法，再配合不同的模式來提昇各位的興趣。

Original (オリジナル)

玩法和上集一樣，藍色的珠會從中央向六個不同方位的圓圈邁進，當要求連打時珠會變成紅色，但玩法大同小異，只要珠接觸到圓圈就搖動沙鎚或按相關的鍵，就能譜出動聽的樂章，這模式不但適合初學人士，要是高手接觸到複雜的歌曲也會感到難度，非常大眾化。

Hustle (ハッスル)

玩法和Original相約，但節奏和名字一樣較為急速，另外加入人形公仔「おどれ」，他會在畫面內出現並要求做出指定的移動動作，例如把沙鎚上下或繞圈搖擺，做出一些傻氣的動作，難度雖然並不算高，但要通過當眾做出奇怪動作這個心理難關，卻要有驚人的勇氣，怕羞的玩家亦可以趁機鍛鍊一下。

Love Love (ラブラブ)

和同伴一起挑戰電腦的模式，雖然二人輸入的節奏完全相同，但要求得高的合拍度，如果兩人無法做到同時輸入所有拍子，又或是並無同步停止動作，就無法提昇分數和過關。當遊戲結速後顯示出愛情度，不要懷疑它的真確性，因為一開始時你們已被假設為一對情侶，所以分數較高亦不出奇，但那些真正戀人似乎需要事先苦練，否則在人面前失手就後果嚴重，相反其他人也可以乘機表白呢！











Samba de Amigo Ver.2000



模式逐個捉

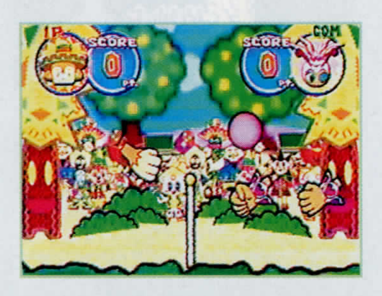
今集《Samba de Amigo Ver. 2000》可算是新舊夾雜的版本，當中有些模式取材自以往版本，亦有一些是前所未見的，以下就為大家逐一介紹:

Acrade (アーケード)

完全移植自街機版《Samba de Amigo Ver.2000》，當中包含Original、Hustle和雙人Love Love 模式，在開始時只能選十首曲目，而隨著在這裡和Challenge陸續清版，其餘廿多首曲亦會逐漸出現，把遊戲機中心內的熱潮搬進家中。

Original （オリジナル)

只要在其他模式內玩過的曲目，在這裡隨時都可以找到，而玩法依然是分為以上三個，所以是鍛練實力的好地方。



Challenge (チャレンジ)

亦即是單人模式，在這裡各位會由「Marcas Kids」難度的第一首曲目Vamos A Carnaval開始，跟隨難度分組次序逐首曲挑戰，只有不停地進步才到達最後「Marcas Hero」的階段，到最後還可能有意外收獲呢!

MINI Game (ミニゲーム)

今集原創的小型遊戲，利用控制器去打一場個人排球賽，而且還可以雙人對戰，實在對玩家十分親切。

Training (トレーニング)

在這個模式內，玩家可以在Original內針對性鍛鍊三種不同的玩法，假以時日之後必會有顯著的「修練」成果。



Internet (インターネット)

玩家可以透過Dreamcast Modem連線到互聯網，瀏覽其網頁、下載更新更動聽的歌曲以及和他人對戰，大大延長了遊戲的壽長。

Survival

只要完成Challenge模式內的「MARCAS STAR」級別挑戰，這個隱藏的突然死亡模式便會出現。

歌曲預覽

以下是原本遊戲光碟內所收錄的歌曲名字(在網上下載的並不包括在內):

Vamos A Carnival
Volare
Tout Tout Pour Ma Cherie
Hot Hot Hot
Salome
Tubthumping
The Cup of Life
Samba De Janeiro
Mambo Beat
Livin' La Vida Loca
BAMBOLEO
Games People Play
Mambo De Verano
Sway
Take On Me
EL Ritmo Tropical
Love Lease
Macarena
Djobi Djoba
S.O.S
Cha Cha Cuba
La Bamba
Tequila
Soul Bossa Nova



內「裏」乾坤

不要以為完成整個Challenge模式後遊戲就會變得沒有意義，其實這時才是真正難關的開始，因為Challenge模式會變成「裏Challenge」(裏チャレンジ)模式，所有級別的歌曲將會重新整理和調配，難度亦會隨之而提昇，以下就是「裏模式」內某些級別的歌曲次序:

裏・Marcas Kids
(裏・マラカスキッズ)

1. Mambi De Verano
2. Games People Play
3. BAMBOLEO
4. Salome
5. The Theme Of ROCKY

裏・Marcas Junior
(裏・マラカスヅュニア)

1. Take On Me
2. Hot Hot Hot
3. Tout Tout Pour Ma Cherie
4. Macarena
5. The Theme Of Inoki



短評

《Samba de Amigo Ver.2000》和舊作相比的確進步不少，不但有更多的歌曲數目，有些更是耳熟能詳的流行曲，玩起來更有親切感，同時遊戲畫面更多姿多采，人物生動有趣、背景鮮艷奪目，容易令玩家分心(不知是好是壞)，可惜減少了MINI Game的數目，削弱了遊戲以外的娛樂性。至於玩法於面大致上和前作差異不大，只是加入了一些活動性動作，對難度影響並不大，至於對應上集專用控制器亦是理所當然的事。所以各位擁有「沙鎚」的朋友是時候做一些熱身運動了。

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	ABEL INC
遊戲類型	AVG
發售日期	12月21日
售價	初回限定版及 通常版售6800日圓
容量	GD ROM
記憶:	9 BLOCK

對應周邊：VGA BOX，Dreamcast Modem



EVE系列後繼之作「探偵紳士DASH!」經已推出，懸疑的偵探故事、漂亮的女角們和明星級的聲優陣，喜歡AVG遊戲的玩家不容錯過。以下我們馬上為大為介紹遊戲的詳細內容。

探偵紳士 DASH!
NEW GAME
LOAD GAME
To Abel Home Page

TEXT: 綿羊大王



A級偵探的命運，The ADLA

惡行 雙麻——International Detective License Assoication認可，世界上僅30位A級偵探其中之一，在政府底下工作。數年偵探人生中偵破逾500件離奇案，每天徘徊於生死之間，看破人間世情，繼而隱居到橫街窄巷經營偵探社，但仍然逃不過政府的操縱，被逼定期替政府解決事件。一天，政府又有事幹，秘書「綾木 麻衣子」自稱受命政府委託雙麻調查幽靈事件，事件已有多名市民受害，而且一名赴身調查事件的B級偵探也離奇死亡，事態嚴重。但那不是事件的全部，實情是事件中受害的B級偵探正是「麻衣子」的哥哥，他希望拜託「惡行」報弒兄之仇，惡行見「麻衣子」坦白相告，酬金也豐富，於是接手案件，遊戲正式開始。

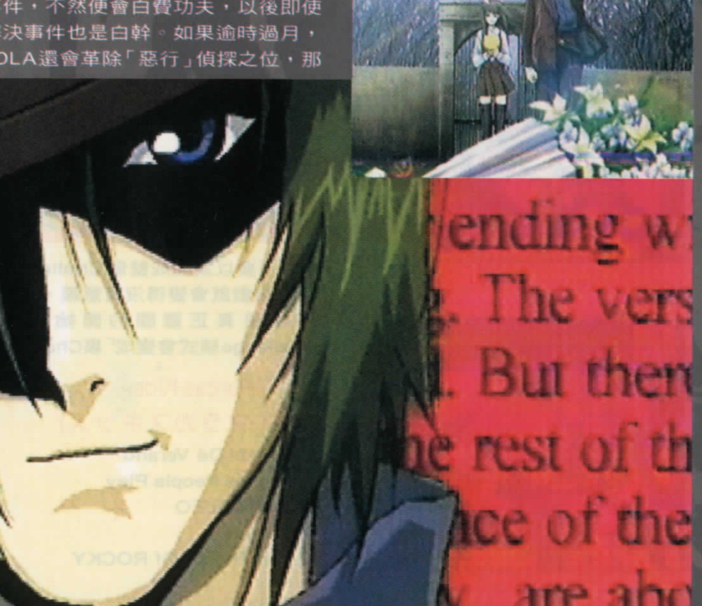
遊戲內每個案件都錯綜複雜，調查某個事件途中經常又會被牽連到另一個事件之中，甚至會同一時間著手調查好幾個事件，時間十分緊逼，要好好珍惜。



常備偵探手冊

搜查時間制

遊戲開始以後，時間是遊戲最重要的一環，「惡行」每次移動也會消耗相當時間，每以次30分鐘計。而每個案件會有指定限期，逾期解決案件會以每天計算減少應得的一成酬金，換言之「惡行」只可以最遲逾期9天完成事件，不然便會白費功夫，以後即使解決事件也是白幹。如果逾時過月，ADLA還會革除「惡行」偵探之位，那麼便會GAME OVER，重新開始遊戲。但反之亦然，限期前及早完成事件會有額外酬金作獎勵。



惡行 雙麻探偵時件薄

遊戲系統

綜合遊戲總共有「一般調查」和「CLICK MODE」兩個查案系統。

◆一般調查

基本的遊戲系統，遊戲畫面右上角會顯示當時的日期，時間和惡行所有財產作出參考。畫面左上角則有視窗顯示「惡行」可以採取的行動，隨玩家選擇。行動與移動不同，不會影響時間，即管細心調查也可，不要大意錯過任何細節，不然又要花時間再回該處。



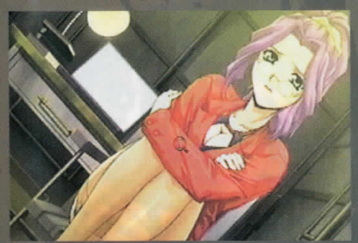


遊戲指令大部份以漢字顯示，玩家大概都能從文字揣測指令的意示，不懂日文的玩家也用不著擔心。此外，遊戲內重要的訊息會以不同顏色顯示，提醒注意，幫助玩家解迷。

◆CLICK MODE

「一般調查」之中有時候會遇上特別時件，調查會自動進入CLICK MODE。CLICK之中沒有任何視窗螢幕，只有一個放大鏡滑鼠遊戲。你可以移動遊標到畫面任何一個角落加以





調查，或會在可疑的地方發現破案線索。游標在指定的地方會變作一些動作Icon，調查後可採取某些行動，如嘴巴Icon說話等等。

Option

遊戲中按Start制可進入遊戲Option，你可在內更改遊戲的設定，如調較文字的顯示速度、音效以及發聲等等，在Voice Option內你可因應個人喜好除去指定角色的聲音。

探偵紳士DASH!自由度極高，惡行在事件中可以到眾多地方調查事件，每個地方也有多個行動供玩家選擇，偵查事件的真相和線索，不動腦筋胡亂走動只會浪費時間，對解決事件毫無幫助，所以我們會為大家介紹好幾個遊戲情報站，幫助大家完成遊戲。

◆事務所

惡行的家，在這裡選「搜查手帳」便可記錄遊戲進度。也可以選使用可撥電話向其他人套取情報。另外，在讀取遊戲之時你會發現一個「冷藏庫

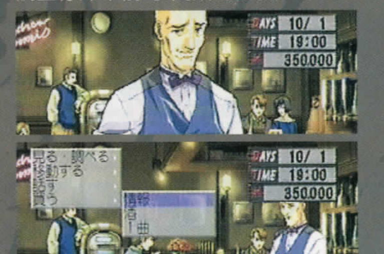




を開く」的指令，那是獎勵模式，只要遊戲到達一定階段以後你就能在這個項目重溫一些遊戲片段。

◆ジプレ

位於鬧市的大街，17:00後開始營業，老闆兼酒保是惡行的老朋友。他是情報老手，可以從他身上得到有力情報。不過他不喜歡不勞而獲，要買情報必須先喝杯酒幫襯他，然後再選購買情報。情報分成多種類型出售，價錢不等，不過絕對物有所值，調查停滯不前時來找他就好了。



◆中國古典遊戲店

經過大街與酒店之後再進就是中華街，那裡龍蛇混集，情報也不多。不過10:00以後中國古典遊戲店會開始營業，惡行可在遊戲店購買曾經在



遊戲內出現的CG和圖片，不過圖片價值不菲，稍為珍貴的圖片動輒都要10萬元以上，遊戲初期惡行沒有幾個錢，倒不用妄想，別浪費時間。不過遊戲後期如有閒錢不妨到這裡購買令人回味的回憶照片。

◆初回限定版精品大檢閱

探偵紳士DASH!除普通版以外還有送大禮的初回限定版，限定版附送與說明書同樣大細，還要厚和精明的設定資料集。資料集「探偵紳士



DASH! BIBLE」全彩色印刷，詳述每個角色人物的有關資料和遊戲初段攻略，資料集以外還有一張收錄遊戲聲優陣心聲的CD，絕對物超所值。

擬定續集「不可逆之探偵紳士mystereet」

探偵紳士DASH!推出以前，Abel經已決定為探偵紳士推出續集「不可逆之探偵紳士mystereet」，故事環繞另一位被ADLA認可的日本A級偵探。遊戲1月下旬發售，喜歡探偵紳士Dash!的讀者請繼續留意我們的報導。













◆另一位探偵「八十神」

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商／製造商	KID
遊戲類型	AVG
發售日期	12月21
售價	6800日圓
容量	GD ROM
記憶	20 Block

對應周邊：無

TEXT:綿羊大王

Never 7 ~the end of infinity~





© KID



◆川島 優夏(聲優：村上 友子)



◆朝合 沙紀(聲優：山崎 和佳奈)



◆守野 胡桃(聲優：松岡 由貴)



◆守野 伊津美(聲優：井上 喜久子)



◆桶口 遙

長生不老，可能是絕多人的欲望，但在重復往返的時間空間之內，你有否希望那樣了……止步不前是懦夫的表現，你有勇氣改變未來嗎?有勇氣拯救預知會死的人嗎?用你的超能力拯救薄命的伊人們吧……

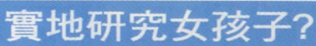


時空戀愛小說

承繼原祖PS版遊戲，DC上的「Never 7 ~the end of infinity~」也是一集小說AVG遊戲，遊戲以全日文假名和漢字進行，不過各女角全語音演出，讓玩家可以稍為投入遊戲角色之中。

故事環繞大學生「石原 誠」與由一眾「女大學生」組成的研究班往某個南海水島實地研究時發生的離奇故事。自少擁有超能力，可以預知未來的「誠」在為期6天的實地研究中預知到某人將會死亡，他決心調查事件，對抗、拯救命中注定要死的薄命紅顏。誠必須在4月1日至4月6日六天時間內解決事件，不然小島的時間空間又會回到原點，在4月1日重新開始，各位伊人又要再次面對死亡。時件未解決一天也沒有方法離開小島。

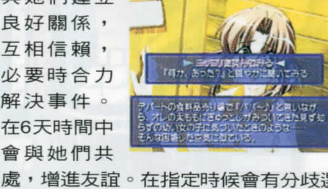
實地研究女孩子?!



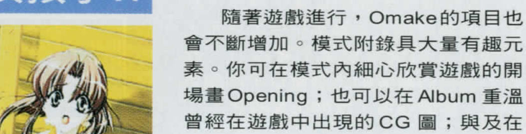


實地研究期間，「誠」將與研究班五位女角成員共處同一屋簷之下，「誠」須與她們建立良好關係，互相信賴，必要時合力解決事件。在6天時間中會與她們共處，增進友誼。在指定時候會有分歧選擇，每個抉擇對故事都會有重大影響。

到4月5日與6日之時，事件的真相將有分僥，「誠」的預知變成現實，能否成功拯救她就取決於你平時的表現。



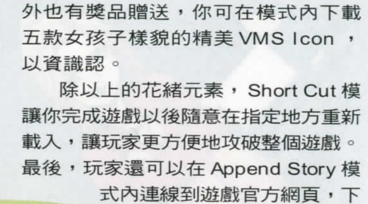
精采迷你模式

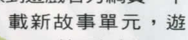


隨著遊戲進行，Omake的項目也會不斷增加。模式附錄具大量有趣元素。你可在模式內細心欣賞遊戲的開場畫Opening；也可以在Album重溫曾經在遊戲中出現的CG圖；與及在Music模式內選聽你喜愛的遊戲BGM。

除欣賞類的元素以外，Omake並有迷你遊戲，在Quiz內優夏會出題考你對「Never 7 ~the end of infinity~」的認識，答中問題會有獎品。Quiz以外也有獎品贈送，你可在模式內下載五款女孩子樣貌的精美VMS Icon，以資識認。

除以上的花緒元素，Short Cut模讓你完成遊戲以後隨意在指定地方重新載入，讓玩家更方便地攻破整個遊戲。最後，玩家還可以在Append Story模式內連線到遊戲官方網頁，下載新故事單元，遊戲更加抵玩。

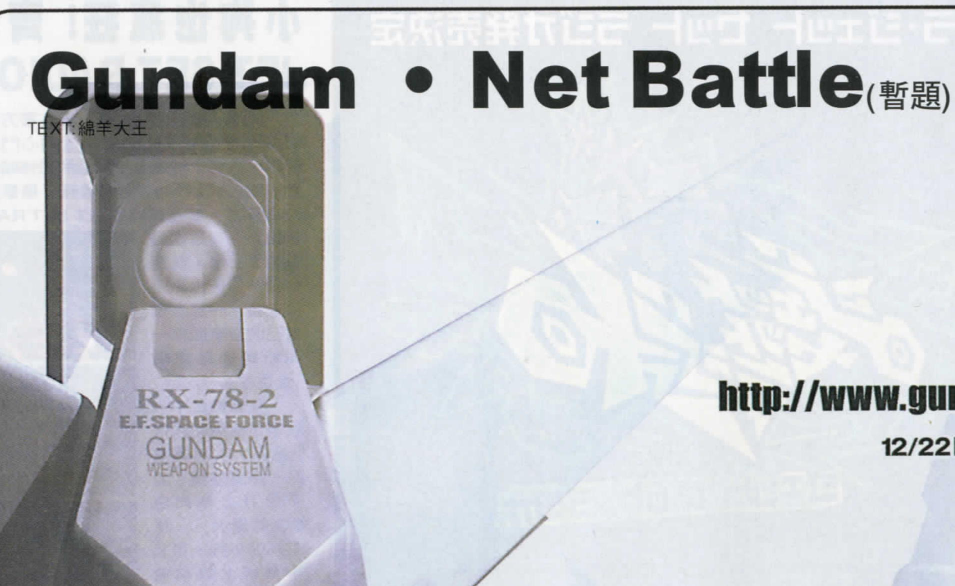






Gundam • Net Battle(暫題)

TEXT: 綿羊大王





發行商 / 製造商	BANDAI
遊戲類型	SLG
發售日期	未定
容量	GD ROM
記憶	未定

對應周邊：未定
人數：1 人用，網路上 1 － 4 人

戰略性 Online 遊戲大行其道，Gundam 亦到DC 參戰。以描繪聯邦與自護的一年戰爭為背景，讓你成為兩軍師令，率領機動戰士軍團展開莊壯絕的戰鬥。

Online 高達遊戲

踏入新世代，高達也再不傳統，不再是動作或格鬥等等老掉牙遊戲，今次高達轉營，一改舊有遊戲風格成為富有戰略性的Real Time Online 遊戲。遊戲3D 風格，實時進行，各軍同時行動，分秒必爭。遊戲分成地圖移動用模式「Map Mode」和戰鬥用模式「Battle Mode」。

每位玩家可操縱一個軍團，網路最多供四軍同時對戰。每個軍團由三艘戰艦構成，每艘戰艦附有三部機動戰士，即每軍總共有九部機動戰士。

遊戲開始後各軍會同時在「Map Mode」行動，當敵對軍團戰艦相遇之時戰鬥隨即展開，進入「Battle Mode」。





◆Battle Mode

戰鬥分為對機動戰士和對戰艦兩種戰鬥。戰鬥畫面下方有顯示兩軍能力，中間一個數是兩個大數字是兩軍的攻擊力，旁邊有顯示兩軍的HP 。推測估計一場戰鬥之中可能僅可兩軍對疊，未能多軍混戰，不過可能後有追加情報則另當別論。

回正題，Battle Mode左上方有指令表，玩家可以在戰鬥中以指令為機體選取行動。行動有五種，分別為

目標	指定目標
援護	指定要掩護機體
skill スキル	消耗HP，特技共有四種，互相克制，運用得宜可打消對手行動，請參考下表
任務	指定基本行動方針，任務共三種，請再參考下表
情報	顯示指定機體的能力值

スキル

射擊	如名，對機動戰士先鋒特技，勝狙擊
白兵	肉博，對機動戰士先鋒特技，勝射擊
狙擊	如名，對機動戰士先鋒特技，勝白兵
離脫	逃走，對機動戰士先鋒及近距離掩護機用

任務

ファイター	Fighter，移向敵人機動戰士
アタックー	Attack ，移向敵艦
ディフェンダー	Defender ，留守自艦



實戰機動戰士 Mobile Suit

應上文，遊戲背景參照聯邦與自護的一年戰爭，機動戰士也離不開0079年時代的舊式機體。自護當然會有機動戰士渣古ＺＡＫＵ 和母艦MUSA ，聯邦則有機動戰士吉姆GM和巡洋艦SALAMIS 。所有機體配備的武器完全忠於原著，武器極多元化。不過現階段資料只能知道有以上機體，熱切期待以後追加的機體呢。

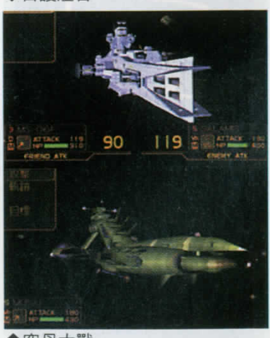


◆聯邦吉姆，還可以轉用各種專用武器





◆自護渣古



◆空母大戰



GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商 / 製造商	SEGA
遊戲類型	ACT
發售日期	1月1日
售價	5800 日圓
容量	GD ROM
記憶	未定

對應周邊：無

TEXT: 綿羊大王

DELUXE JET SET RADIO

新類型3D遊戲感覺的JET SET RADIO回來了，西曆元旦盛裝與大家拜過早年，造型細心改造，重新打扮，讓各位再度驚喜。遊戲大幅度強化，新舞台進軍外國，結識志同道合的「知音人」。





成績優異，榮昇國際舞台

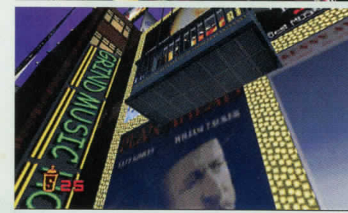
JET SET RADIO在遊戲歷史上首度將3D背景與2D動畫融合，造成一個既真實又富想像力的幻想3D世界。遊戲推出至今依然備受讚頌，遊戲製作極其出色，遺憾的是JET SET RADIO的大容量卻換來只得數個遊戲舞台，耐玩性不足，自然滿足不到玩家對JET SET RADIO的欲望，所以遊戲這次強化推出，增加版數、模式，提昇遊戲的耐玩度，也保留原來的舞台，讓遊戲新鮮之餘更抵玩。

遊戲內新增兩個外國舞台，新故事發生於外國的繁華大都市「BATAM STREET」和「GRIND CITY」。

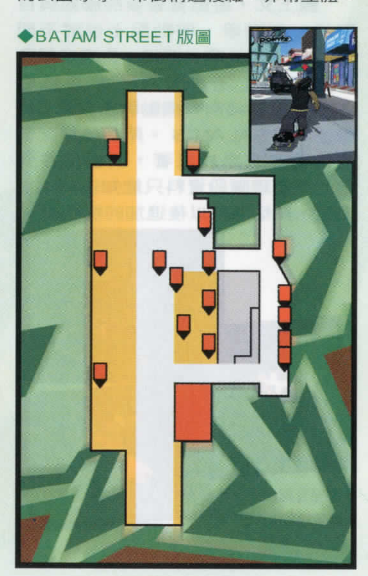
「BATAM STREET」是條污煙瘴氣的街道，有架空行駛的電車、戶戶相連的雜貨商店、殘舊高聳的古老大廈和街童聚腳的公園等等。市街構造複雜，非常立體。

「GRIND CITY」則是與「BATAM STREET」成反比的繁華都市。舞台以位於市中心的廣場「GRIND SQUARE」為主軸，是四處林立摩天大廈組成的石屎森林。舞台縱橫大廈與大廈的萬尺高空。

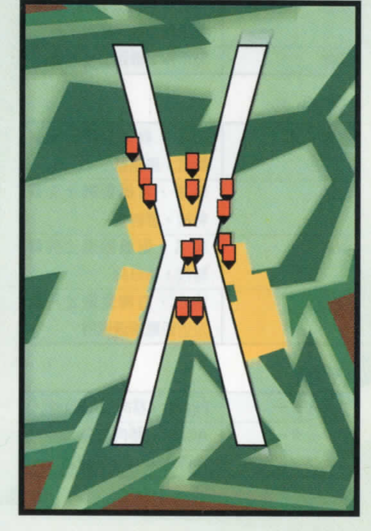




◆BATAM STREET版圖



◆GRIND CITY版圖



小狗也瘋狂！齊來JET SET RADIO!!

與原有故事同時發展，日本警方與正邪兩派JET SET RADIO黨人勾心鬥角的同時，美國也時值發生驚駭的恐怖暗殺活動，暗殺組織「金之才」狼藉，無辜市民陸續受害，於是美國的JET SET RADIO繼續上一集日本的正義之士後，美國的狂熱份子也來維持正義，一面表現自己的音樂風格一面粉碎邪惡組織「金之才」。

在新舞台中，玩家可使用新角色「波子」在街頭搗亂，四處塗鴉。波子原是上集角色GG的愛犬，一條平凡的小狗，可是不幸被上集角色NOISE TANK改造，陰差陽錯成為JET SET RADIO的一份子，除他以外，新遊戲內還有幾位未公開的角色。





◆新角色「波子」

溫故知新，練習模式

上一集JET SET RADIO內遊戲一開始便是正場，各個花式動作令不少玩家都無所適從，不知續了多少次關才開始明白遊戲的操控，實在辛苦。為方便新手和放下遊戲已久的玩家，遊戲於是在今集新增練習模式，玩家可以在模式的版圖內自由走動，重溫，揣模遊戲操作方法。

歌曲精選，DELUXE JET SET RADIO

既然加入新舞台，遊戲當然也會收錄新的背景音樂，新音樂共有六首，其中兩首還是大名頂頂的MixMaster和Jurassic 5呢。在舞台以外，玩家也可以在其中一個新模式以內重溫遊戲內的動聽名曲，音樂與娛樂元素完全揉合。



新年賀禮大贈送

遺憾地DELUXE JET SET RADIO又是一集D-DIRECT專賣遊戲，有興趣的讀者可能又要好一番勞力才買到這麼一個出色遊戲，不過絕對物有所值。遊戲會附送角色「GG」穿著的珍貴恤衫，獨一無二，只此一家。努力啊，各位！如果想率先一睹遊戲風采的讀者不妨先到SEGA的官方網頁下載遊戲的精采片段，網頁如下: http://jet.dricas.ne.jp/dx_jet_image/mpg/de_la.mpg

TEXT: AINHO



任務收到！任務開始！

不知大家有無留意到，每逢一些最賣座的美國電影上演後，過了一段不久的時間，很快便會將其遊戲化。其中以下將會為大家介紹以立體動作為題材的遊戲《MAX STEEL》，就是改篇自一套近期才剛剛放映完畢的電影作品。這個遊戲中，玩者控制的主角是一名特務，他要憑著自己的能力和智慧，不顧生命危險，單人匹馬潛入敵方陣地、拯救自己的父親，以及阻止敵方的陰謀。對於錯過觀看這齣電影的玩家，就更加不要錯過這個遊戲了。

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	Mattel Interactive
遊戲類型	ACT
發售日期	12月6日（發售中）
售價	28.99美元
容量	GD ROM
記憶	19 BLOCKS

對應周邊：振動PACK

故事背景

某天，一個擁有先進科技的神秘組織──「DREAD」，企圖將整個世界的人變成為好像殭屍般的奴隸，並且同時捕捉了主角的爸爸，將他禁錮在這個組織的基地內，而他正是屬於世界和平組織「DAWN SHADOW」的負責人。於是乎主角一方面為了拯救父親，另一方面顧及整個世界人類的安全，決定將一個能夠產生特殊能力的裝備「MAX」裝到身上，單獨一人潛入這個組織來進行有關任務。



遊戲特色

遊戲中，一共收錄了八版供玩者逐一去完成，而每一版會再被分成數個部份。每當玩者接觸一個像手掌的圖案，就代表成功通過此版的一個部份，這時





遊戲便會為玩者自動將遊戲進度記錄下來，可令玩者方便不少。此外，雖然原則上這個是動作遊戲，但是遊戲中不但加入了大量的過場動畫來交代劇情，而且每一版中也存在不少解謎成份，所以亦可以說是有著很大的AVG要素。



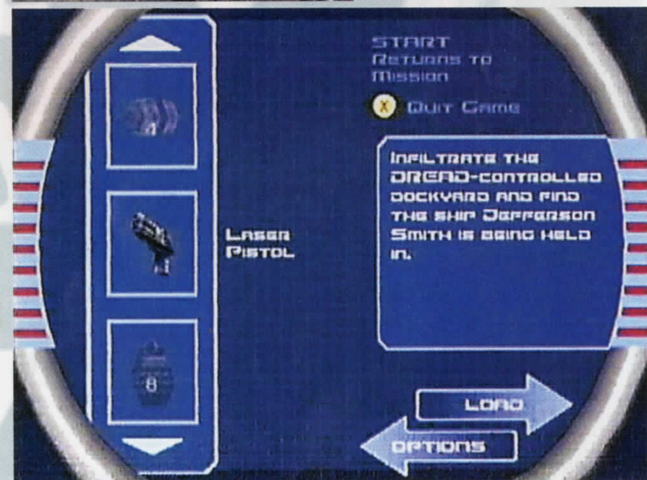
豐富的動作元素

主角身為特務，當然是身手靈活，動作豐富，完全用盡控制器上的所有按鈕。基本的動作有拳擊、腳擊和跳躍三種，但只要按著跳躍制（Y）期間，再配合四個不同的方向，便可做出前衝、翻身、身體向左方或右方滾動的動作。當然這些動作的用途，是用來避開敵人的攻擊，或者跳過另一邊地方等。除了基本的動作外，遊戲的最大特色，是主角擁有一定時間加強攻擊力和隱形這兩種特殊能力。武器方面，除了基本的手槍外，任務期間還有機會拾取很多不同





種類的武器，如地雷、炸彈、飛標等，不過注意這些武器的彈藥都是有所限制，若果經已全部消耗的話，便需要拾取彈藥來補充，當然，你亦可單靠拳腳來擊倒敵人……至於遊戲畫面下方的三條能力棒，由上數下，分別代表可使用特殊能力的次數；現時主角的體力；可用來抵擋敵人攻擊的次數。



首版BOSS戰法秘訣

雖然玩者進行各種任務時都會有一些提示，教你如何通過各種難關。可是每當到了對付BOSS的時候，便沒有甚麼提示出現，需要運用自己的腦筋來找尋解決方法。第一版的BOSS是一頭巨大的異形植物，事實上用來決戰的房間內，長期提供會自動補充的體力回復道具及彈藥，可想而知是需要使用手槍才能成功扣掉牠的體力。玩者只要站在場地上所提供的木箱，待它張開口的時候同時按著L和R來控制發射點，向它的口部發射，便可輕易的擊倒牠了。



Text by 阿亮

GAME DATA

發行商/製造商	Ubi Soft
遊戲類型	ACT
發售日期	發售中
售價	39.99 美圓
容量	GD ROM
記憶	6BLOCKS

對應周邊：MEMORY BACK UP

全機種制霸！DONALD DUCK "Qu@ck Att@ck"?*!

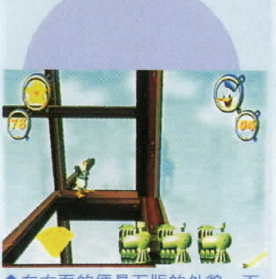


◆弊啦！Daisy 被 Evil Magician 捉住了！

有留意美版遊戲的朋友應該會知道近日Donald Duck實在是非常活躍，無論在任何遊戲平台都可找到他的蹤跡，而今次介紹的當然是DC的版本。遊戲以動作為主，玩者要控制Donald Duck去拯救被大魔頭捉了的Daisy，不要以為這遊戲只適合小孩子，其實遊戲充滿了挑戰性，再加上Donald Duck的表情生鬼有趣，相信就連大人都會玩過不亦樂乎。

英雄救美！

遊戲最基本是有四關，在每一關都會分為四個小節，玩法就和「RAYMAN 2」差不多。目的是要在每個小節中收集三件ITEM（例：第一版的ITEM是小熊）和一塊石版，但到底怎樣才能取得呢？在遊戲的途中會出現一本書，攻擊它後，在上方便會出現時間倒數，只要在倒數完畢前碰上ITEM便可取得。所以當大家看見書時，便表示在附近是有ITEM的存在，當然關數越後，要找出那本書的位置便會越困難。除此之外，石版亦是很重要的，缺少了它亦是不能過版，而石版的位置比那三件ITEM還要隱蔽，只要集齊了四塊石版和所有ITEM後便可與BOSS決一勝負。

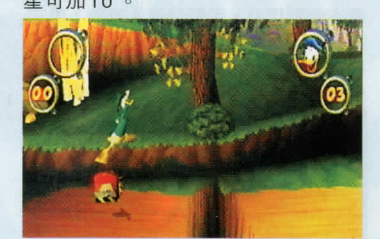


◆在右面的便是石版的外貌，而左面的當然是ITEM啦！

遊戲操作和星星的用處！

遊戲的操作異常簡單，主要是以兩個鍵為主，分別是：B鍵負責攻擊、A鍵負責決定和跳躍（可作二段跳），只要按R鍵便可觀看所收集ITEM和石版的數目。攻擊敵人的方法有兩種，一是用拳頭和飛腿攻擊敵人，二是跳上敵人的頭頂踏死它。另外，在遊戲的途中是可取得增強體力的ITEM，而Donald Duck只要被敵人攻擊兩次後便會升天（即是死去），這點是要留意的。

星星的主要用處是替Donald Duck增加隻數，只要集齊100顆便會加1UP，而星星亦有三種之分，黃色星星是加1，藍色星星可加5，紅色星星可加10。



◆要攻擊這個箱子才能取得藍色的星星。



◆在遊戲中是會有提示給大家的。



◆只要吃了增強體力的道便擁有短暫的無敵時間了。

第一版介紹

FOREST EDGE

由於是第一個小節，所以會有詳盡的講解，而且敵人的數目亦很少，盡快完成它吧！



DANGEROUS CLIFF

這版的視點會由縱向轉為橫向，所以比第一節更容易，要留意地上的荊棘，因它的顏色和普通的草十分相似。



THE TRACK

沒有難度的一版，ITEM和石版的位置都是很容易便可找出，要留意的是有比較闊的山谷要跳過。



THE GORGE

多利用二段跳會較易避開陷阱和敵人的攻擊，最後集齊所有ITEM和石版後便可和這版的BOSS決戰。



與大鳥決戰

第一版的BOSS是一隻大鳥，只要被他擊中便會立即GAME OVER，而對付他的方法是先擊倒其他小鳥，接著避開他的攻擊，最後用二段跳攻擊他的頭部。只要成功攻擊他三次便可將他擊倒。



TEXT BY 阿亮



Kao仔衝上DC！

與Donald Duck同一時間，有另一個同樣屬於3D動作遊戲的作品在DC上登場，這便是曾在電腦上推出的Kao the Kangaroo。而作為賣點的當然是手上穿上拳套和懂得打拳的Kao啦！今次Kao在DC上又要面對很多的困難和挑戰，遊戲的玩法簡單，加上色彩繽紛的畫面，又是一個消磨時間的佳作。





Kao the Kangaroo

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發售商	Titus Software
遊戲類型	ACT
售價	39.9 美元
容量	GD－ROM
記憶	8BLOCKS
發售日	發售中

對應周邊：MEMORY BACK UP

◆就算是飛空艇亦有機會乘坐。

多姿多采的舞台！

Kao 會在不同的舞台上冒險，有時會在浮島上，有時會在森林，有時更會在雪地，而遊戲總共有 30 關之多，每一關都會有不同的難題需要解決，所以要完成全個遊戲也不是易事啊！遊戲除了有一般的動作要素外，更會有少許解迷的成份，不過大家可以放心，因為在遊戲中會出現很多提示，只要小心一點便可解決。另外，Kao除了步行前進外，亦會利用其他的代步工具，例如是一些滑翔風箏和飛空艇等，這些都令遊戲的趣味大大增加。

◆Kao 正在用滑翔風箏飛行！



◆Kao 正在雪地中冒險。

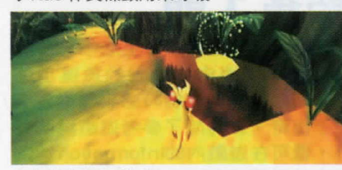
特別之處！

既然是DC的作品，畫面當然不會太差，雖然這個遊戲是在電腦上移植過來，但畫面的質素並沒有明顯的下降，再加上可愛的Kao，令整個遊戲更為生動。玩法方面主要是以簡易為主，Y和B分別是用尾部和用拳頭攻擊；A是跳躍鍵；X是使出特殊的攻擊（使用次數有限）、R是用作轉換視點，而L配合方向鍵便可左右橫移。在遊戲中，玩者要控制Kao仔攻擊敵人、避開陷阱等，在冒險的途中可能會看到一些閃閃發光的地方，只要走到那裏便可進入BONUS LEVEL取得較隱藏金幣，而要進BONUS LEVEL 也不是易事，因為它通常是在一些隱蔽和危險的地方。

只要集齊 50 個金幣便可加1UP，所以這是非常重要的道具。因在遊戲中是沒有類似CHECK POINT的東西，所以不幸死掉便要從頭開始。另外，Kao更可取得一些令攻擊力和跳躍力大增的道具，一定要好好利用啊！



◆Kao 伸長條頸用來呼吸。



◆在這裏便可進入BONUS LEVEL。

後記

由於小弟沒有玩過電腦版，故不能作出比較，但以DC版來看，絕對是一個不錯的作品。遊戲的畫面充滿了童話的氣氛，Kao的表情細緻生動，而各式各樣的代步工具亦顯出其有趣的一面。敵人的造型十分多變，是一個值得一試的動作遊戲，但美中不足的是讀謀時間長和視點轉變得太快，令人有點無所適從。



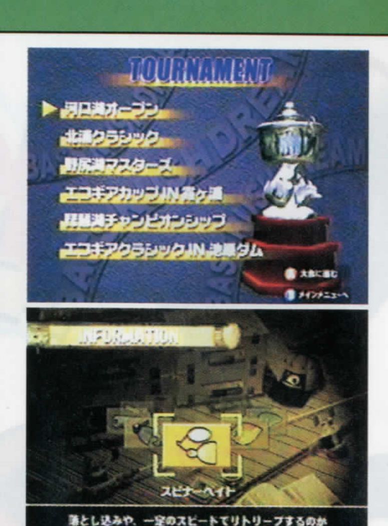


GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	VISCO
遊戲類型	SPT
推出日期	12月21日
售價	5800日圓
容量	GD ROM
記憶	11BLOCK
人數	1人用

對應周邊: VGA Box，震動器，Dreamcast Moderm，專用控制器







BASS RUSH DREAM
~ECOGEAR PowerWorm Championship~





年輕人新玩意

現時的年輕人接受新事物的能力十分高，面對日新月異的玩意都全部適應，就連以前被視為上年紀或退休人士所玩的沉悶運動——釣魚，在從新包裝過後亦大受歡迎，繼釣魚、蝦或蟹等海鮮的專用場地出現後，更把這項運動移植至遊戲機上，進一步推廣至其他層面。

釣魚入門

在現代繁忙的都市生活中，一般人實在很少機會接觸到釣魚這項運動，所以在開始遊戲時感到無從入手也不出奇，這時除了參考遊戲說明書外，還可在遊戲內的Information得到基本的裝備和魚類資訊，例如魚勾的功用和魚類的品種和生活習性，緊記這些資料，對於遊戲和真實地釣魚都會很大的幫助。

釣魚心得

要釣到魚先決條件是吸引到魚群注意，所以先要觀察水深和水的混濁程度，再配合重量不一的魚勾才放出魚絲，例如水深只有3米，便要使用一些浮水或能保持在1.5米水深的勾，再配合大動作去吸引魚群。而深水位置則難度更高，因為未能確定魚群所在的深度，所以要先作測試，發現魚群後淺水使用以上的方法，深水則改用下沉的種類，以及一些顏色鮮艷或會發出微弱聲音的勾更佳。另外還要注意下釣時間(魚都要睡覺)和天氣，這亦會影響牠們的位置和「進食」意欲，最後亦是最重要的是耐性，因為釣魚是一種「欲速則不達」的遊戲。

減壓佳品

《Bass Rush Dream》的玩法實在太簡單，大魚的反抗力很低，用勾或斷線的情況十分少見，如果使用男主角不能釣到大魚時，又可以轉用女主角，難度方面會大大下降，過千克的大魚經常垂手可得，絕對滿足到你想釣大魚的需求。各位如果想成為一代釣魚王，就由這裡作為起點吧！

遊戲開始

雖然遊戲選項很多，但其實只有以下四項是玩的部份:

Free Fishing

是一個可以自由選擇場地、季節、天氣和時間的模式，這裡是個練習的好地方，可惜一開始遊戲時只有三個地地選擇，必需在Tournament內贏取杯賽才能釋出其他地圖，而且還有一個必需完成所有杯賽才會出現的場地「幻湖」。

Tournament

總共有6個杯賽，每個都要循序漸進地參加，絕不能越級挑戰，當最後一個賽事亦勝出的時候，幻湖及奇怪品種的魚類就會出現接受大家的挑戰。

Internet

潮流興上網Dreamcast亦不例外，只要利用對應的Moderm再在網上註冊後，就立即可以和世界各地的釣魚好手切磋切磋。

BassRushMINI

利用Download和Upload的指令，各位可以在VMS之玩MINI Game，內裡亦是一隻簡單釣魚遊戲。









by 金





發行商/製造商	XLV
推出日期	12月21日
售價	5800日圓
容量	GD ROM
記憶	3BLOCK
人數	1人用

對應周邊：VGA Box，震動器，Racing Controller

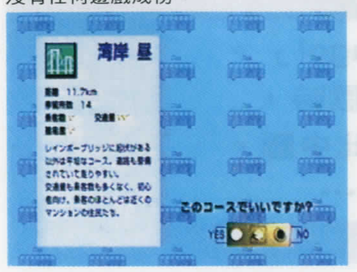


東京巴士案內
～美人Bus Guild添乘Pack～

《東京巴士案內》大約在一年前推出，意外地收到良好的消息，亦令遊戲移植到街機之上，同樣引起一片駕駛熱潮，開發商有見及此，乘著遊戲發售一周年誌慶，特地推出這隻《東京巴士案內～美人Bus Guild添乘Pack～》答謝各玩家的支持，而到底兩者有何分別呢？「美人」又美到何種情度呢？趕快往下面看看吧！

「完全移植」？

遊戲分為兩片光碟，一片是遊戲碟一片是新增的《美人Bus Guild添乘Pack》，遊戲和上集的內容完全一樣，依然是分為Story、Free Run和MINI Game三個模式，並沒有甚麼改動或更新。而《美人Bus Guild添乘Pack》只是一隻參考碟，內裡教導各位行走每條路線時要注意的地方，並沒有任何遊戲成份。



美人登場

進入《美人Bus Guild添乘Pack》內，就能看到灣岸、新宿和青梅三個地方的選項，進入其中一個地方就後，「Bus Guild」即是旅遊車上的導遊小姐便會出現，很有禮貌地介紹這次「旅程」的位置、時間和需要留意的事項。



雖然這位導遊小姐面上經常保持笑容、咬字清晰、談吐有禮，可惜所有介紹都全是日文，不懂日語的人只有盲目觀看和「靠估」，幸好影片內有假想的車輛作為例子，以及個別鏡頭的幫助下，在需要注意的地方作正確和錯誤的動作示範，所以即使未能聽懂日語，單靠影片的協助下已能接收到光碟想表達的資訊。

遊戲玩法

《東京巴士案內》的玩法和一般的模樣駕駛遊戲差異很大，因為它講求安全、隱定和準時，欠缺以上一項都會被扣減分數，例如: 忘記關門、加速或剎車得太突然、衝紅燈、胡亂轉線、與其他車輛相撞等都會，當分數被扣盡時亦是Game Over的時候，所以每事每物都要留心，否則小小的「雪球」會越滾越大。另外大家不要妄想可以走捷徑到目的地，因為整隻遊戲除了某些選擇性彎位外全都不能控制方向，而轉錯方向又會立即取消資格，所以嚴格得來又像真實的巴士司機。

短評

不竟這是隻模樣遊戲，所以嚴守規舉、顧客置上的玩法給玩家很多管制，和《Crazy Taxi》比簡直就是天與地的分別，不過《東京巴士案內》亦有其中的樂趣，在眾多規限之下把自己做到最好，同時又向時間挑戰，如果成功後滿足感就更高。另外「美人Bus Guild添乘Pack」的只是一隻影像的光碟，而內裡的「美人」相貌評價則見仁見智(不要抱太高期望)，原則上它是免費付送，所以各位不要強太多，還是放多點時間訓練自己成為一個優秀的巴士司機吧！










GAME DATA	
發行商/製造商	SEGA
遊戲類型	RPG
發售日期	12月21日
售價	6800日圓（普通版） 9800日圓（限定版）
容量	GD ROM
記憶	未定

對應周邊:VGA BOX、PUYU PUYU PACK、MODEM、ARCADE STICK、KEYBOARD

TEXT:J.J

由於母星的衰竭，人類無可選擇之下進行了大規模的移民計劃「Pioneer計劃」。
為了移民到無人探測船發現的「惑星Ragol」，移民團乘上移民船「Pioneer 1」降落到「惑星Ragol」的地上。
由於移民團調查的結果證實安全，開始了正式的移居行動。
在整理好附近地區後，建設了作為生活據點的「中央區central doom」。



7年後，第二移民船「Pioneer 2」到訪「惑星Ragol」。
當「Pioneer 2」到達衛星軌道上，正要開始通信時，
惑星表面上發表了大爆炸，與中央區的通信亦因此中斷。
到底在「惑星Ragol」發生了甚麼事情呢……

OFFLINE MODE 攻略

SEGA 在 2000 年接近尾聲時，送上了這個劃時代的網上RPG「PHANTASY STAR ONLINE」，今次我們便會先針對其中的OFFLINE 任務模式進行攻略，此外亦會有ONLINE MODE 入門，以及提醒大家玩ONLINE MODE時的一些要點。



Ragol 之大地主 Claiming a Stake

委托人：拉古頓的兒子
委托內容：希望帶回想得到 Ragol 土地而衝到地面的父親
報酬：700

委托人的父親拉古頓(ラクトン)眼見大片土地就在眼前，急不及待的降落到惑星表面上，這令他的兒子非常擔心，決定委托獵人將父親帶回。

這任務同樣是在森林地區進行，但就只有閣下一人前往；找到拉古頓(地圖上有藍色游標顯示)之後，他雖然同意這裡是個危險地區，卻不肯馬上離開，要你替他找回三個膠囊(カプセル)，這些膠囊在地圖上是不會顯示出來的，必須親自去找出來(在畫面上會以光點顯示)，只要在膠囊上經過便會自動回收，全部集齊後回去找拉古頓，他便會開啟轉移閘門離開，任務完成，可回去收取酬金了。



戰鬥之基礎 Magnitude of Metal

委托人：調查員積特
委托內容：希望能救出現時在 Ragol 調查中的獵人
報酬：500

年輕的獵人艾殊．卡倫(アッシュ．カナン)被委托前往Ragol調查，但過了預定時間卻沒有聯絡，所以便拜托閣下去將他找回來。不過積特為了安全起見，他同時找了一名人造人「KIREEK」加入，當KIREEK 加入後再回到積特那裡談一次話，他會拜托你們兩人分別救出艾殊．卡倫及取回一片「DATA DISC(データディスク)」，跟著任務便會正式展開。

這個是遊戲中的首個任務，給人的感覺是在教大家遊戲的基本玩法，KIREEK 的LV 達36，就算是被敵人圍攻亦不會受傷，倒是各位應主動一點參與戰鬥，因為只要擊中過一次的敵人，被擊倒後也會得到牠們的EXP，所以想在這任務之內提升至LV2 是不太困難的。

基本上這任務會在森林AREA 1 的範圍內進行，發現了受傷的艾殊．卡倫後，可到附近的發光地點回收「DATA DISC」，擊倒埋伏的敵人後再與艾殊談話，KIREEK 便會先帶他離開，而閣下亦可利用KIREEK 留下的轉移光閘回Pioneer 2，到獵人公會與委托人談一次話，便可到櫃台領取酬金。







鋼之心 The Value of Money

委托人：商人加倫
委托內容：從Ragol運來到的道具在途中全部被奪去了，希望能夠取回。
報酬：500

商人加倫(ガロン)的貴重商品MGU(マグ)，似乎因某個無能的RANGER 保護不力而在途中被人造人奪去了，於是他拜托閣下去找出那犯人的人造人，同時將那商品取回。

不過，街上的人對加倫的評價卻並不算好，而加倫口中那個無能的RANGER亦表示自己當時並沒有受襲，只是MGU 自己失縱了……降落到森林地區後，你發現了一個正在找MGU 的女性人造人艾萊雅．嘉美歐(エルノア)，而她亦會加入和你一起找尋MGU；雖然沒有之前KIREEK般強，但LV12的她會發揮出RANGER的特性，利用RIFLE作後方支援。

這任務其實是用來講解MGU特性的，沿途艾萊雅會不斷提到MGU的成長方法和進化，當在森林內找回「失散的MGU(はぐれマグ)」之後，便可回獵人公會向加倫收錢。







銀包之串Battle Training

委托人：獵人傑謝魯之妻
委托內容：我的丈夫是個浪費的人，只要有比現時稍好的武器，便馬上要買來換，可以幫我說服他嗎。
報酬：300

這任務是一個不用降落到惑星表面便可以完成的「簡單任務」，但必須曾經在沒有接任務的情況下



降落惑星表面才會出現……從獵人公會接下了工作之後，前往商店便會找到傑謝魯，當他知道你是由他妻子派來時，卻提出「武器愈貴愈強是自然道理」這種說法，這時要先回答「不明白（わからない。）」，然後繼續說「這樣說是有條件的（それを言うには條件があるから。）」，表示武器換得太密會反過來令價錢對效率提高度降低，傑謝魯聽後雖然明白卻無法接受，於是你先回到獵人公會一次，他的妻子聽後決定禁止自己丈夫再胡亂花錢購物，這時只要再到武器店通知傑謝魯這結果，便可到獵人公會收錢。





黃色之偽裝The Fake in Yellow

委托人：生物學家加魯斯之助手
委托內容：被Ragol原生生物吸引著的生物學家加魯斯失縱了，希望找出他的行縱
報酬：800

生物學家加魯斯博士（ガルス）從非公開的方法，經獵人手上取得了Ragol原生生物的資料，加魯斯看到資料後大感興趣，向助手表示想實地視察之後便失縱了，他的助手於是請求你找出博士並將牠帶回來。

到達森林地區後，眼前出現的是一隻黃色企鵝（ラグ・ラッピー），牠一看到你的出現便吃驚地





逃走，而事實上，這任務中登場的所有敵人都會是這種企鵝，牠們的特點是第一次被擊倒後會留在原地扮死，當你走開之後或待上一段時間才會起身急急逃走，你必須這時擊倒牠們才會得到道具，雖然牠們單獨一隻時不算強，但只要有四隻包圍你的話，便會令你連出手的機會也沒有，所以必須引開牠們來逐個擊破。

在眾多的黃色企鵝中，你會發現其中一隻是不會向你攻擊的，事實上這傢伙正是加魯斯博士所扮的，牠為了從最近距離觀察這種生物的習性，扮成了牠們的樣子（變態的……），當聽到助手派人來找自己之後，加魯斯總算亦肯離開。



Pioneer2之新聞Journalistic Pursuit

委托人：女記者萊璐
委托內容：希望作為一位記者到Ragol採訪！帶我一起去吧！
報酬：1200

這次的委托人是位叫萊璐．妮魯NOL（ノル．リネイル）的女記者，她因為想將現時Ragol的實況報道出來，所以希望你能偷偷的帶她一起到Ragol的中央區看看，而你的任務便是沿途保護她的安全。

萊璐的LV只有5，應該比這時候的你高不了多少，而且她只會使用手槍間中協助，所以戰鬥主要還





是要靠自己，倒是要注意不要走得太快，一旦被敵人包圍便最好先逃到較安全位置，否則她是很易被擊倒的。

這是第一次需要進入「森林地區2」的任務，這裡會比「森林地區1」出現較多「ブーマ」系敵人的進化版，而且亦會有數個類型敵人同時出現的情況，值得留意的是新登場的敵人「ヒルデベア」，牠的拳有很大的殺傷力，而且更可從遠距離放出火球，最好能利用移動避過牠的第一擊才開始攻擊。

探索了「森林地區2」的大部份地區後，你們找到一部大型電腦，但就無法與中央區連接上，而萊璐亦受夠了這個危險的地方，任務就此完結，回到Pioneer2之後，萊璐會在進入獵人公會前離開，而閣下則可直接到櫃台領取酬金。



大地之呼喚聲Native Research

委托人：研究助手艾莉絲雅
委托內容：為了生態研究，希望能收集Ragol原生生物的資料
報酬：2500

艾莉絲雅（アリシア）似乎是某個機構的研究人員，她因為需要得到Ragol地面上的原生生物生體資料，因此聘請你前往收集5種生物的資料，並提供了一個可保存資料的收集裝置在你現時的武器上。

由於保存裝置不能長時間運作，這任務會首次設有20分鐘限時，所以你亦不能浪費太多時間在無謂的事情上，趕快出發要緊；5種生物分別為最基本的「ブーマ」系、「黃色





企鵝（ラグ・ラッピー）」、移動速度很高的狼「サベージウルフ」、會放出蚊子的植物「モネスト」以及巨大的「ヒルデベア」，收集的方法是將有該種敵人登場的區域徹底「清場」（注意モネスト要打三隻，一隻被擊倒後第二隻是不會馬上出現的），這樣便會通知你已完成該種生物資料的收集，由於「ヒルデベア」要在森林地區2才會出現，代表這任務必須要到森林地區2才能完成，因此不宜花太多時間在收集道具上，否則很容易會因限時結束而任務失敗的（收集完成便會馬上停止倒數、不用預留回程時間）。

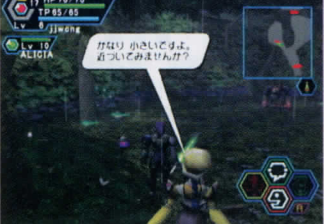
順帶一提，要在限時內完成，現時的LV也是關鍵之一，最好有LV5~6才前往挑戰。



慟哭之森林 Forest of Sorrow

委托人：研究助手艾莉絲雅
委托內容：資料令人難以接受！希望能作實地調查，請帶我一起前往！
報酬：1500

完成了任務「大地之呼喚聲」後，會突然出現這個新工作，委托人同樣是艾莉絲雅，她因為在上次收到你所收集的資料後，對其中「ヒルデベア」這種大型哺乳類動物很感興趣，希望能直接到地面調查，之後艾莉絲雅ALICIA便會加入和你一起出發。

LV10的艾莉絲雅是個超能力者，她的戰鬥方式主要是從後方放出魔法支援，當來到森林地區2之後不久，會發現一隻「ヒルデベア」的小孩，可惜卻被牠逃掉了，之後兩人要繼續在森林地區2探索，途中要注意艾莉絲雅的HP，和「ヒルデベア」交戰時勿讓她走得太前，否則很快便會被擊倒，一旦遇上危險便應先逃回前一個已清場的區域，然後利用閘門的特性來逐一擊倒敵人（建議攻略LV：8~9）。

當第二次遇上「ヒルデベア」的小孩，艾莉絲會提出想將這小孩帶回Pioneer2，但就被你勸止，而任務到此亦告一段落。




惡魔之食物 Addiciting Food

委托人：杜莉嘉
委托內容：有一些無論如何也想食的美食
報酬：1500

當閣下自行前往森林地區解決了該處的BOSS巨龍後，獵人公會內便會出現一些新的任務，委托人杜莉嘉（トレッカ）一向喜歡吃甜的東西，但因為著陸延期，令她一直無法償這個心願，這時你在Pioneer2其他人口中得知有三位擅長做甜食的姊妹失蹤了，而她們更認為要有真正地面的溫度及濕度才能做出最美味的麵包，於是你便經轉移裝置來到「洞窟地區」……




洞窟地區內的敵人比森林地區的強了一截，其中最麻煩的要算是會放出光彈的飛龍「ナノドラゴ」及會放毒的花「ポイゾナスリリー」，前者最好用SWORD為武器來進攻，後者則要注意牠的毒攻擊來接近，一旦中毒便要用「アンティドート」來解毒。

除此之外，要留意從洞窟地區開始，迷宮內會有「陷阱」的存在，一旦接近通道或寶箱時發現彈出一個小符號的話便會馬上逃走，待陷阱啟動後才可安全的通過。

幾經辛苦，終於在洞窟地區3的盡頭找到傳聞中的「蛋糕三姊妹」，只要向她們購入一個蛋糕（ケーキ），這任務便算完成，雖然所花的時間會遠比預期中為多（在下LV9開始任務，到結束時已到LV11），但相比往後的任務已經算是輕鬆的了，總之不要急於一次過完成，當取滿了道具便先回Pioneer2售出用不上的來賺取資金。

Gran Squall 號 Gran Squall

委托人：旅行代理店店長
委托內容：失蹤的遊覽船 Gran Squall 號，希望能搜索出生還者
報酬：1000

Pioneer2在惑星Ragol發生大爆炸之前似乎曾開出一艘前往惑星表面的遊覽船，但自從意外發生行便失去了聯絡，於是旅行社應家屬要求，秘密地派出大規模的搜索團，而你正是前搜索團的成員之一……




降落到地面後，會發現有不少獵人亦正在搜索生還者，其中BERNIE（バーニィ）就似乎知道不少內情，更主動提出和你一起進行搜索（有了他加入才可開啟某閘門）；BERNIE是位LV16的RANGER，因此戰鬥時會發覺比預期中容易一點。

BERNIE在途中會向你表示，對於這次任務感到非常可疑，因為很難想像民間會在第一次接觸之前派出觀光船，他更透露那船上的乘客其實都是軍方要員……最後兩人在森林地區2接近中央區的位置找到了一名生還者，這時你可以先用BERNIE開啟的轉移閘門回到Pioneer2，而任務到此亦告一段落。



消失的新娘 The Lost Bride

委托人：女性能力者 絲璐
委托內容：太肥而沒有面目見未婚夫！請協助我減肥！
報酬：2500

這次的委托人是原本快要當新娘的能力者「絲璐CICIL（シシル）」，她因為覺得自己太肥，所以希望你帶她到洞窟的瀑布廣場讓她做足夠的運動……

絲璐雖然有LV13，亦是擅長遠程支援魔法的能力者，但為了減肥，她會盡量在戰鬥中不使用回復道具，因此必須小心的保護著她才可，幸好她想去的瀑布廣場只是在洞窟地區2，否則很難保證可以將她安全送到目的地。

到達瀑布廣場後，絲璐覺得已經做了足夠的運動，於是馬上嚷著要回去，果然回到獵人公會時，發現本來的小肥妹已經變回一位大美人，任務終了、埋單收工……



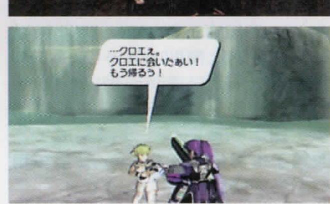
不歸之瀑布Waterfall Tears

委托人：女性獵人 黑江
委托內容：請找出失蹤了的獵人姊姊
報酬：1800

這次的委托人是一位叫「黑江域思（クロエ・ウェインズ）」的女性獵人，她的雙胞胎獵人姊姊「安娜（アナ）」最近隨某支隊伍降落地面後便失去聯絡，她雖然拜托過不少獵人前往搜索，但連那些前往搜索的獵人亦相繼失蹤，所以她希望能先拜托你去找回她的姊姊。

從Pioneer2居民的口中得知，這兩姊妹雖然外表一模一樣，但安





娜就似乎經常和一些壞份子一起，當降落到洞窟地區後，你想不到突然受到襲擊，而向你攻擊的正是安娜！雖然不知道是甚麼一回事，但亦只有先行應戰吧，不過安娜所用的是短刀系武器，出招時間超快之餘攻擊力亦超強，加上戰鬥一開始，閘門便會關上成為困獸鬥，所以最好事先改用短刀及帶備足夠的回復藥應戰。需要留意的是安娜會和另一名RANGER夾擊你，但這時只要集中攻擊安娜便可，再者閣下亦沒有可能抽身與那位RANGER交手……

當安娜受到一定程度的損傷後會先行撤退，之後你要一直追至洞窟地區2，這時沿途會安裝了比平常為多的地雷，但只要小心移動應該不用擔心；當找到安娜之後要和她再來一次戰鬥，這次的對手只得她一人，因此應該可以更易取勝，之後安娜得知你是黑江派來之後，便馬上開啟轉移閘回到獵人公會，看來安娜是被壞人利用來搶奪其他獵人身上的裝備了，雖然任務暫時告一段落，不過事情看來不會那麼簡單便結束……

秘密之貨物Secret Delivery

委托人：研究助手 史蒙斯
委托內容：有一件要盡快運到Ragol地下的東西
報酬：4500

自稱是某研究所助手的史蒙斯（シモンズ），說有一個用來調查Ragol異變生物的裝置希望你能運往Ragol洞窟之中，並交給位於地下2樓的YN-0117，雖然這位史蒙斯不小心說漏了口，但你還是接受了這個任務，取下了「秘密裝置（ヒミツ裝置）」開始運送工作。

這任務實際上是有45分鐘的時限，因此不能花太多時間和敵人戰鬥，建議有LV13才去接這個任務、將較有把握完成。進入洞窟後，你會從途中一名RANGER口中得知自己帶著的貨物應該是個能源箱，而繼續前進後，會先後發現三台被光環封著的機械人，若選擇EM-05會和它們發生戰鬥，戰勝



後會解除某處的門鎖，但由於這些機械人主要用遠距離攻擊，因此應採用埋身戰速戰速決。

當三隻機械人全被破壞後，你可以經解除了門鎖的通道找到一個倒在地上的機械人，選擇輸入YN-0117之後將帶來的箱子裝到機械人背後令她再次起動，發現她正是之前曾在「鋼之心」這任務中遇過的「艾萊雅・嘉美歐（エルノア）」，原來她受「蒙特橋博士（モンタギュー）」所托、調查在這裡出沒有怪物，卻因為能源耗盡而險些變成一堆廢鐵，在得到了能源補充後，她決定繼續任務，而你的工作到此亦算是完成，可自行開啟轉移閘回程。



黑幕Black Paper

委托人：女性獵人 黑江
委托內容：希望能協助逮捕獵人失蹤事件的幕後黑手！
報酬：2000

當完成了「不歸之瀑布Waterfall Tears」這任務後，會緊接著出現這個新工作，委托人和上次一樣是黑江，她這次利用《BEE》系統指定要找你來完成這工作，而且更是以電郵形式發出的，你收下了「黑江之郵件（クロエのメール）」之後，可利用QUEST BOARD「クエストボード」這個指令來閱讀郵件，原來黑江似乎找到了上次獵人失蹤事件





的黑幕——武器商人「BLACK PAPER」，黑江暫時扮成是他的同伴以等待機會，並希望你能盡快前往與她會合。

BLACK PAPER似乎是似惡名遠播的商人，只要是有錢賺的生意，不論是私運軍火以至器官買賣也會照做，你於是馬上趕到洞窟找尋黑江，當來到洞窟地區2的大空洞區域時雖然找到了她和兩人一起，但卻被一名獵人阻著你的去路，擊倒他之後來到洞窟地區3，會再遇上另一名阻著去路的獵人，將他亦擊倒後繼續前進，只見黑江已利用你引開了BLACK PAPER隨身保鑣的時間擊倒了他，而你亦可利用轉送閘回到獵人公會收錢。



Grave家之管家The Grave's Butler

委托人：馬莎 告利美
委托內容：將我養大成人的告利美家管家布蘭特失蹤了，請協助我去找他回來！
報酬：3500

馬莎 告利美（マァサ・グレイブ）的父母均為優秀的科學家，由於忙於研究，管家布蘭特便成為了最常陪伴她的人，但這位管家最近卻失蹤了，於是馬莎MATHA決定要找他回來，而你的任務便是沿途保護她的安全。





在Pioneer2收集情報後，得知布蘭特似乎去了洞窟地區，於是你和馬莎亦馬上追了上去，在洞窟之中，你會不斷在地面上發現布蘭特留下的訊息，得知馬莎的父母原來一直在替政府工作，研究的課題主要是控制遺傳因子方面，令他感到「Pioneer計劃」並非單單一個普通的移民計劃，雖然馬莎的父母曾警告他們不要登上「Pioneer2」，但因馬莎渴望盡早和父母團聚，布蘭特還是帶了馬莎前來，而他自己更拿起武器偷偷降落地面調查，希望能盡力保護馬莎的安全，但他降落後卻完全找不到「Pioneer1」的居民，最後更在怪物的圍攻下力竭而亡……當馬莎看完了最後一段訊息後，她已明白到發生了甚麼事情，決定回到「Pioneer2」，而你亦可到獵人公會領取酬金。



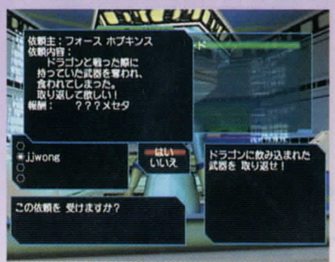
ONLINE MODE 入門

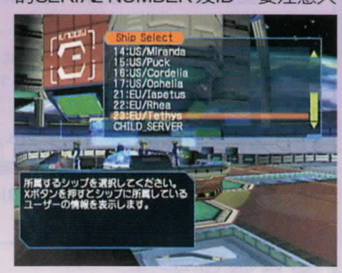
由於新發現的日版登記方法，現在香港的PSO玩家亦可以像日本玩家一樣享受這遊戲的ONLINE MODE，而基於SONIC TEAM本身的設計，他們較希望大家盡量利用ONLINE MODE的時候與其他網上玩家一起組成隊伍參戰，所以ONLINE MODE雖然同樣有任務模式供大家參與，但就設計了一些房間是必須要二人或四人同行才能進入的，雖然獨自一人挑戰仍可完成，但相比之下就會辛苦得多了（出現敵人數目超多）。

第一次進入ONLINE MODE時，遊戲會首先要求大家輸入隨遊戲附送的SERIAL NUMBER及ID，要注意只要輸入了這些資料後，你所用的人物就只能利用這部DC來上網玩PSO；接下來各位要選擇SHIP及BLOCK，SHIP其實即是一般網絡遊戲所稱的SERVER，每個SERVER分為16個BLOCK，每個BLOCK可同時容納100人，簡單來說即是每個SERVER最多可同時容納1600人進行冒險。

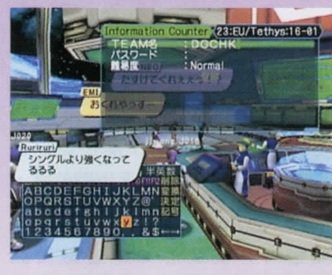
基本上每個SERVER的內容都是一樣的，但因為太多人連接中的SERVER有可能會在資料傳送方面稍慢，所以最好是先按X掣確定每個SERVER內的人數，找一個負荷較輕的來玩。

進入BLOCK後，中央會有一個接待櫃台，各位可在這裡選擇加入其他人的隊伍或是自己開一個新的TEAM，若打算加入其他人的TEAM，可按X掣查閱那支隊伍各成員的LV，以便找一班等級相近的以免被人認為你在騙經驗值，若然打算自行開TEAM時，則要先決定隊伍名字，若然不想隨便讓陌生人加入的話可加入密碼，最後若認為有足夠LV的話，可選擇將難易度提高（HARD的最低LV要求是20），之後便可進入ONLINE版的PSO世界中了！







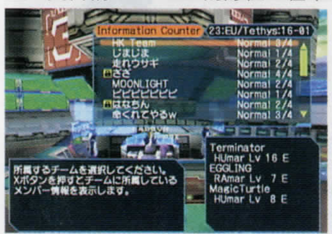


ONLINE MODE的樂趣

若然你從未玩過網上遊戲的話，會較難明白ONLINE MODE和OFFLINE MODE之間的分別，事實上ONLINE MODE的最大特點可說是你會和活生生的人一起進行冒險，以下是在下其中兩次較有趣的ONLINE MODE經驗，就拿出來和大家分享一下吧！

散隊前加入香港隊伍

由於有其他工作要做，所以在下第一次成功ONLINE時，是香港時間的凌晨4時左右，想不到來到CPS約定的尾船尾BLOCK時，會遇上一支自稱HK Team的隊伍，在下當然是馬上加入了，但正當想問他們身在何方時，才知道他們剛剛挑戰洞窟BOSS失敗，而且大家亦已打算睡，在下只好無奈地離開，希望下次有機會能再次組隊出戰……





特別的ONLINE MODE事件

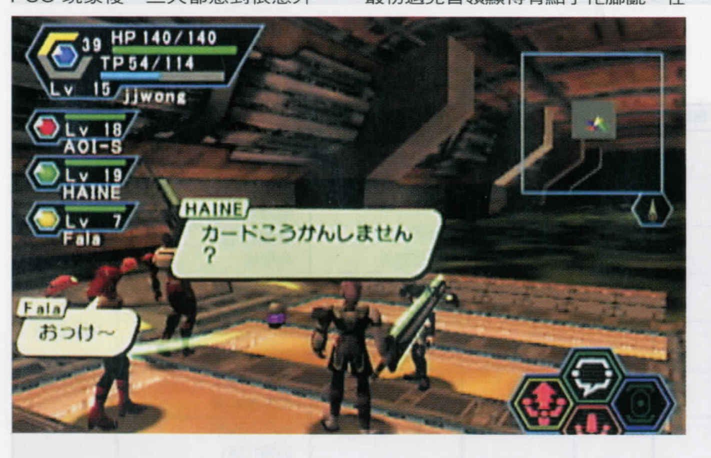
由於ONLINE MODE可以經由網絡下載資料，遊戲的變化比OFFLINE時大得多，而SONIC TEAM亦很懂得活用ONLINE的特點，在聖誕期間已先行在Pioneer2種上一些聖誕樹及改播聖誕音樂來增加氣氛，此外在1/1～1/15期間，更會有特別為新年而設的點子，到底會是甚麼？到時ONLINE親眼確定吧！



與日本人隊伍合戰水龍

與HK Team說過再見後，在下找到了一支有三人的日本人隊伍，加入後一看，原來他們已完成洞窟地區3，正回城市整理裝備以挑戰該處的BOSS水龍，在下表示自己是香港的PSO玩家後，三人都感到很意外，起初他們還擔心在下是否知道對付水龍的方法，但當在下表示自己曾在體驗版多次擊倒該首領後，大家亦放心下來，一起向BOSS區域進發。

可能是由於大家合作時間有限，最初遇見首領顯得有點手忙腳亂，在下更沒想到正式版本的BOSS攻擊力大增而意外喪命，幸好得到其他人幫手復活，才得以繼續戰鬥，然而復活後卻發現武器不見了！大叫救命之後，有人馬上連聲SORRY，原來他剛才替在下復活時無意中連武器也拿掉了！取回武器後在下再次投入戰鬥，雖然間中會有人意外被殺，但大家已懂得馬上替同伴復活的重要性，最後四人總算成功將這水龍擊倒，而且更互相交換GUILD CARD，希望日後有再次合作的機會。





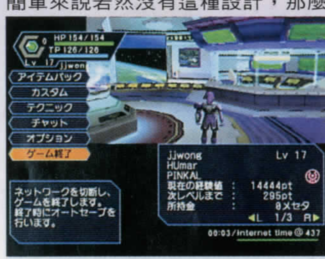
GUILD CARD 尋人服務

對擁有數十萬玩家的PSO而言，要在數千數萬的ONLINE者之中找出自己的戰友實在不容易，所以遊戲的ONLINE部份特別設計了一種稱為GUILE CARD（ギルドガート）的東西，簡單來說即是閣下在PSO網上世界的咭片，只要你擁有對方的咭片，便可以在上網時檢視對方是否亦正在ONLINE，更可查出他現時的位置，這樣要尋人就容易得多了。



注意！正確之關機方法

相信有不少曾進行PSO ONLINE MODE的玩家，都曾經歷過斷線後道具金錢盡失、MGU變回基本狀態的慘痛經歷，其實除了在SERVER開設初期曾一度發生問題外，基本上這現象是有理由地發生的；據SONIC TEAM的解釋，這做法是為了避免玩家利用強制斷線的方法來不正當增加金錢或道具，簡單來說若然沒有這種設計，那麼只要你將手上的錢或道具交到朋友手上強制關機的話，便等同複製了一份出來，大家也不希望最強裝備人人有份的情況吧，所以若然在ONLINE MODE要結束遊戲的話，正確的做法是按START選「遊戲終了（ゲーム終了）」，即使連線出現問題時亦要耐心等待遊戲自動SAVE後才好關機，否則便要和辛苦儲下來的道具說再見了。

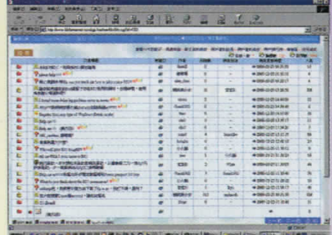




一個屬於香港人的PSO公會

Club Phantasy Star 正式成立！

為配合DC世紀大作——Phantasy Star Online推出，本刊聯同Game Plus及現時香港最著名的DC專門網站「DREAMCAST夢想樂園（http://www.hkdreamcast.com/）」合力創辦PSO公會——Club Phantasy Star (CPS)，以下是有關詳程：



公會成立宗旨：集合各路華藉PSO英雄，組隊進入PSO世界，尋找神秘爆炸原因

公會網址:http://www.hkdreamcast.com/cgi-bin/free/bbs/bbs.cgi?id=CPS

PSO遊戲中聚腳地 Ship 07: JP/Elara（日本SERVER最後一架Ship）——Block16（最後一個Block）

會員識別方法:

1) 設定角色名字時，請於名字後加" (CPS) " eg. "GPDC(CPS)"（若已改設定名字，則不用重新設定，可依舊用回自己的角色名字)

2) Creat Team 時，請以"DGCHK-1"，"DGCHK-2"......如此類推等作Team名

注意事項:

1) 請到公會網址處留下你的PSO角色名字, 通常出現時間或網絡時間(@XXX), 角色簡介

2) Club Phantasy Star將於本刊、GAMEPLUS及DREAMCAST夢想樂園不時舉辦網上活動，敬請密切留意本刊、GAMEPLUS及公會網址的報道





追加資料

武器資料一覽表
劍系

名稱	買價	賣價	範圍	攻擊	命中	迴避	精神	運	希有程度	獲得地點	特徵	裝備職業
セイバーSABER	862	113	單體	55	30	-	-	-	-	森林	最基本的光子劍	全職業
ソードSWORD	812	406	複數	40	60	-5	-	-	-	洞窟	揮劍動作大，但可同時攻擊複數敵人	HUNTER
ダガーDAGGER	1024	200	單體	42	30	-	-	-	☆	森林、洞窟、LV4～武器店	光子短刀一對、出招速度快	HUNTER
ブランドBRAND	-	608	單體	65	60	-	-	-	☆	洞窟	SABER 的強化版	全職業
パルチザンPARTISAN	?	?	複數	80	60	-	-	-	☆	洞窟	可視為SWORD的強化版	HUNTER
ナイフKNIFE	?	?	單數	?	?	-	-	-	☆	洞窟、武器店	DAGGER的強化版	HUNTER
スライサーSLICER	425	?	單體	15	13	-	-	-	☆	洞窟、武器店	光子飛刀	全職業

武器資料一覽表
槍系

名稱	買價	賣價	範圍	攻擊	命中	迴避	精神	運	希有程度	獲得地點	特徵	裝備職業
ハンドガンHANDGUN	642	80	單體	30	26	-	-	-	-	森林	光彈小手槍、RANGER 基本裝備	全職業
ライフルRIFLE	1208	189	單體	50	36	-	-	-	☆	洞窟、武器店	長槍，射程長、威力大	RANGER
マシンガンMACHINE-GUN		180	單體	4	0	-	-	-	☆	洞窟、LV7～武器店	會連射光彈的機槍	RANGER
オートガンAUTOGUN	?	410	單體	65	29	-	-	-	☆	洞窟、LV12～武器店	HANDGUN的強化版	全職業
スナイパーSNIPER	?	630	單體	90	90	-	-	-	☆☆	坑道、LV20～武器店	RIFLE的強化版	RANGER
ショットガンSHOTGUN	?	?	大範圍	?	?	-	-	-	☆	?	攻擊範圍大、但開槍較慢	RANGER
ロックガンLOCKGUN	?	922	單體	100	31	-	-	-	☆☆☆	坑道	AUTOGUN的強化版	RANGER

PLAY

GAME DATA

發售商	Sammy ARC SYSTEMWORKS
售價	5800日圓
容量	GD－ROM
記憶	10BLOCKS
發售日	發售中

DC/FIG / 1~2P / 對應VISIUAL MEMORY BACK UP / 對應MODEM / 對應ARCADE STICK / 對應PURU PURU PACK / 對應VGA BOX

GUILTY GEAR X

[BY YOUR SIDE "G.GEAR"]

Text by 阿亮

GUILTY GEAR X 人物特點全剖析！PART. I

上期本誌已經刊登了此作的系統、招表和基本操作，現在小弟就為所有人物作一個全面的分析，令大家更明白每個人的特點和遊戲中的奧妙之處，不過在攻略前就公開TESTAMENT、DIZZY和GG MODE的出現條件吧！

使用TEASTAMENT條件：

方法一：使用一個角色完成遊戲（途中不能換人），不限難度，CONTINUE次數和ROUND數。

方法二：在SURVIVAL MODE中的20 LEVEL時他會亂入挑戰，將他擊倒便可。

方法三：在標題畫面中按↑、↑、↓、←、START（成功後會聽到TEASTAMENT的聲音）

使用DIZZY條件：

方法一：難度要在NORMAL以上，ROUND數要設定為3ROUND以上，不能CONTINUE，完成遊戲便可。

方法二：在SURVIVAL MODE中的30 LEVEL時她會亂入挑戰，將她擊倒便可。

方法三：在標題畫面中按↓、→、→、↑START（成功後會聽到DIZZY的聲音）

GG MODE的出現條件：

方法一：在可使用TEASTAMENT和DIZZY的狀態下（不可用簡易法，即方法三），時間設定為60秒，1 ROUND也不能輸掉，最後完成ARCADE MODE便會出現。

方法二：在SURVIVAL MODE中到達100 LEVEL便會出現。

CG MODE的特別之處

1.某些角色的攻擊速度和移動力會有所提升。

2.減低了空中DASH的限制。（例：可在低空中作DASH）

3.JUMP CANCEL的追加。（例：可將一些不能作JUMP CANCEL的通常技變成可以）

4.必殺技的變更。（角色的必殺技特性會有所改變）



ROMAN CANCEL

為甚麼筆者要強調RC呢？其實這系統在戰鬥中是有極大的用處，它能在角色使出必殺技（當然那招必殺技是可作RC才可）時按三個攻擊鍵便可強行收招，（代價是要消耗50%的TENSION GAUGE）。這樣便可在對手被必殺技擊中的其間使出其他連續技追擊，在緊急時更可令到出招時虛位減至最少。

SOL BADGUY

用地獄火焰將對手燒上半空吧！

身為上集的主角，實力當然有不會太差。他是一名平均型的角色，特點是防禦力高和攻擊範圍遠。通常技方面，以站立K最為好用，不但對空能力高，擊中對手後更可用HS追擊。而在中距離時可多用S和HS，因攻擊範圍遠，有著極大的牽制作用。在空戰中可以S為主，因攻擊判定較大，而蹲下HS用作對空亦有不錯的效果。特殊技方面，→＋P的特點是能將敵人吹飛，絕對是SOL的主要殺著，將對手迫致牆邊時更能發揮威力，最基本的用法是→＋P→CANCER FRAME→蹲下HS再接駁其他連續技。→＋HS是攻擊範圍非常遠的特殊技，是用作牽制對手的不二之選。



必殺技

CANCER FRAME（↓↘→＋P）

SOL會在地面擊出四條火柱，主要是用作牽制對手，千萬不要在



中距離使用，因出招時間慢，使出後更有頗長的硬直時間，而最安全的使用方法是在連續技時使用。這招是不能作ROMAN CANCEL（以後簡稱RC）的。

VOLCANIC VIPER（→↓↘＋S or HS）（空中可）

在起手時擁有無敵時間的昇系必殺技，主要用作對空，亦可在連續技中使用。擊中對手後可追加（↓↙←＋K）加強攻擊力，S和HS的分別是HS的攻擊範圍較高和攻擊力有少許提升。（可作RC）



GRANDO VIPER（↓↙←＋S）

疾走一段後再上升攻擊，是突進系的必殺技，若連打S是可增加疾走的距離和攻擊力。特點是在地面疾走時攻擊判定是下段，更



可避開飛行道具（如KY的STAN EDGE），故奇襲性極佳。除了在連續技時使用外，在攻擊途中作RC再接駁連續技更能發揮其功效。（可作RC）

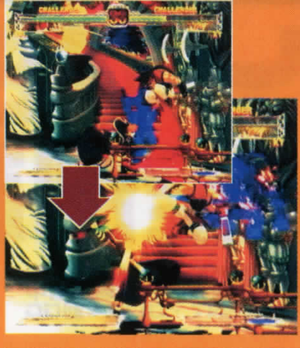
BANDIT REVOLVER（↓↘→＋K）（空中可）



以拋物線跳向對手並用腳攻擊，亦是奇襲性較高的一招。在跳起時的弧度足以避開一般的飛行道具，而最大的特點是按實K後使出（腳部會有火焰表示）便會變成中段技，但在空中並沒有這效果。（在地上可作RC。）

RIOT STAMP（↓↙←＋K）

SOL會利用後面的牆作反彈然後用飛腿攻擊，由於出招時間較慢，所以不能在連續技中使用，若對手近牆邊時被擊中是會吹飛

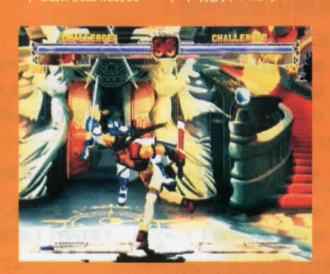




的，但由於這招的判定是在腳上，所以只要對手蹲便不會受到任何傷害。最佳的用法是較接近牆邊時作突襲之用，因為後跳可避開對手的攻擊然後再反擊。（可作RC）

態度粗魯的投擲（近敵時→↓↘＋K）

是SOL唯一的COMMAND投，他會一手將對手投到另一面，中者會彈起，這時SOL便可作追打，是一招不錯的必殺技。（不能作RC）



覺醒必殺技



大亂RAVE
(→↘↓↙←→+HS)

是SOL的主力超必，SOL會擊出一個很大的火焰屏障，雖然攻擊範圍短，但火焰屏障的高度差不多是全個畫面，所以不要嘗試跳過它。此外，攻擊力強亦是它的特點，最佳的用法當然是在連續技中使用，而在近身戰時使出並透過其暗轉的無敵時間向對手作出攻擊亦可收到意想不到的效果。（可作RC）

DRAGON INSTALLATION
(↓↘→↓↘→+S)

使出後SOL會進入HYPER狀態，這時他的速度和攻擊力會有所提升，更可做出一些在正常狀態下不能接駁的連續技。另外，若這時使出VOLCANIC VIPER便會變成加強版，攻擊力絕大，差不多可扣去對手的1／3的體力，但DRAGON INSTALLATION的最大弱點是時間極短，只有6秒的時間，若時間完結後SOL便會進入暈眩狀態。這時便會非常危險，所以一旦使出便要將對手擊倒。



一擊必殺技



NAPALM DEATH（全攻擊擊同按以後↓↘→↓↘→+HS）

有無數的火柱從地面升起，任何一條火柱都有攻擊判定，只要觸碰其一便會即死。唯一要留意這招起動時間極慢，所以在非必要時都不要使用。





連續技推介









1 蹲下K→蹲下HS→掃腳→（C）大亂RAVE（7HIT）（※157）

註：可在掃腳時預先輸入→↘↓↙←這指令。

2 （對手近版邊）近距離站立S→→＋P→近距離站立S→→＋P→（C）大亂RAVE（8 HIT）（※191）

註：容易使出，而且威力驚人，筆者推介！

3 （敵近版邊）蹲下K→蹲下HS→掃腳→大亂RAVE→RC（J）S→HS→（C）HSVOLCANIC VIPER→追加攻擊（12 HIT）（※191）

註：雖然攻擊力絕大，但非常難出，重點是在大亂RAVE中了後的最後一刻才RC。

C：CANCEL
J：JUMP
※：TOTAL DAMAGE
註：以上連續技中了第一HIT後均不能作受身，而TOTAL DAMAGE是以對手的體力全滿時作為準則。

KY KISKE

用二擇來愚弄對手吧！

今集的主角，在各方面都有不錯的表現，若SOL是偏向防守型的話，那KY便是進攻型，他更被視為是「屈機」的角色，原因是他擁有二擇的攻擊，很容易令對手無所適從，這相信是身為主角的專利吧！通常技方面，在中距離時可多用S，攻擊距離最遠，而在埋身時可以站立K為攻擊主導，因站立K是屬於下段的攻擊，較容易擊中對手。在空戰時可多用K，而HS亦是不錯的選擇，前者因起動快，而後者的攻擊判定極大。最後蹲下HS用作對空會有最好的效果。特殊技方面，→＋P可在連續技中使用、至於→＋K是具有一定的奇襲性，而→＋HS擊中對手後可CANCEL任何必殺技作追打。

必殺技



STAN EDGE（↓↘→＋S）

KY的飛行道具，由於速度快，所以起到牽制的作用，更可在連續技中使用，若在中距離用S後使出更顯其功效。

STAN EDGE CHARGE ATTACK（↓↘→＋HS）

是STAN EDGE的加強版，雖然攻擊力有所提升，HIT數更增加至三HIT。但出招和收招時間慢，在中距離使出會很危險，故還是在遠距離使用較為安全。



空中STAN EDGE（空中↓↘→＋S or HS）

顧名思義，這招便是STAN EDGE的空中版，可用作牽制動手，而S和HS是有少許的分別，S的飛行軌跡是斜下，而HS則比較偏向前方的。（要注意這三招飛行道具都是不能作RC。）



VIPER THRUST（→↓↘＋S or HS）（空中可）

非常「惡」的昇系必殺技，起動速度之快差不多是全遊戲之冠，怖的地方是攻擊判定大得驚人，在起手時的雷電已經有判定存在，而之後的電環會把KY的上半身包圍著，只要碰到電環便會立即「彈開」，故大家可放心用作對空。（可作RC）



STAND DIPPER（↓↘→＋K）

KY會用腳剷向對手，接著再用劍攻擊。兩次連續攻擊都是屬於下段，在剷向對手期間更可避開飛行道具，故有一定的奇襲性。但要注意若雙方的距離較遠，就算是剷中對手，他亦能趕及擋去劍的攻擊，所以單發使出仍是有一定的危險性。（可作RC）





CRESCENDO SLASH（↓↙←＋K）

KY會打一個筋斗，然後把對手打上半空。這時便可立即跳上去追打，特別之處是因這招是屬於中段技。只要和STAND DIPPER交替使用便可來個二擇攻擊，玩弄對手於鼓掌間，所以KY絕對是一個非常可怕的角色。（可作RC）

覺醒必殺技

LIGHT THE LIGHTNING (→↘↓↙←→+HS)



KY唯一的超必，KY會用一個電光球包圍自己，然後再以水平線衝向對手。攻擊力不俗，特點是起動速度極快，而對手在空中是很難擋格的。另外，在電光球包圍著KY時是能夠將一般的飛行道具抵消。在連續技中使用更能發揮其威力！（可作RC）

一擊必殺技

RISING FORCE（全攻擊同按以後↓↘→↓↘→+HS）

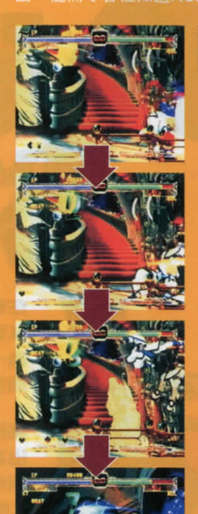


KY會用劍向前刺，貌似使出普通的S，而判定是在所有藍光上。優點是攻擊距離較遠，而且被擋去後也不會太容易被反擊，是一招不錯的一擊必殺技。

ROMAN CANCEL

KY篇

由於KY在使用投技後作RC有極大變化，所以筆者便將其部份的變化列出，從而令各位知道RC的獨特之處（要留意對手是能受身的）



1 投技後作RC→站立S→（J）K→S→（J）S→SH→（C）HSVIPER THRUST（7 HIT）（※178）

最佳對應人物：SOL、TESTAMENT

2 投技後作RC→站立S→（J）S→（J）S→HS→（C）HSVIPER THRUST（6 HIT）（※181）

最佳對應人物：MILLIA、FAUST、DIZZY

3 投技後作RC→站立S→（J）S→SH→（C）HSVIPER THRUST（5 HIT）（※169）

最佳對應人物：KY、MAY、POTEMKIN、梅喧、VENOM

4. 投技後作RC→站立S→（J）K→S→（J）S→SH（6 HIT）（※157）

最佳對應人物：ZATO-1、CHIPP ZANUFF、紗夢、JONNY、闇慈

註：最初嘗試時可能會覺得較為困難，但其實每一招都是大同小異，只要捉到其節奏便可。



C：CANCEL
J：JUMP
※：TOTAL DAMAGE
註：以上連續技中了第一HIT後均不能作受身，而TOTAL DAMAGE是以對手的體力全滿時作為準則。

連續技推介

1 立站K→近距離站立S→蹲下S→站立HS→（C）STAND DIPPER（6 HIT）（※100）
註：關鍵是在於輸入蹲下S要準確。

2 CRESCENDO SLASH→（J）S→SH→（C）HSVIPER THRUST（4 HIT）（※116）
註：要注意第二次（J）S→SH是比較難輸入的。

3 DUST ATTACK擊中對手→（把控捍推上追打）S→S→S→P→S→HS→（C）HSVIPER THRUST（8 HIT）（※125）
註：最難的地方是要在空中追打S三次，只要成功輸入，後面的都不是問題了。

4 →+HS→HS→STAND DIPPER（5 HIT）（※134）
註：不要太接近敵人，否則→+HS便會成為投技。

5 站立K→蹲下S→掃腳→（C）LIGHT THE LIGHTNING（8 HIT）（※143）
註：在掃腳時可預先輸入→↘↓↙←這指令。

6 站立K→蹲下S→掃腳→LIGHT THE LIGHTNING→RC→站立S→（J）S→HS→（C）HSVIPER THRUST（12 HIT）（※180）
註：攻擊力大，但要注意RC後的站立S要輸入得很準確，否則對手便可成功受身。



MAY 戰鬥吧！海洋生物？！

在眾多角色中，MAY可說是較為弱的角色，既沒有強大的攻擊力，就連速度亦欠奉，所以以她的實力實在難以和其他角色匹敵。幸好她還有各式各樣的特殊技輔助，令她不至於成為一名「廢人」。通常技方面，在中距離時多用S，因它攻擊範圍較遠，而空戰可視乎情況而定，S主要是對手在上方時使用，HS則是對手在下方時使用。

特殊技方面，→＋P的外貌雖和SOL的→＋P有點相似，但性質就稍為不同，這特殊技雖然出招速度較慢，但在出招時上半身是擁有短暫的無敵時間，所以用途十分廣泛，可在近距離使用，亦可在連續技中使出。→＋HS是MAY距離最遠的特殊技，用來牽制對手吧！↘＋K是一招掃腳系的特殊技，由於使出時差不多是貼著地面，故可避開所有飛行道具，（除了SOL的地火），比普通掃腳還要好用。空中↓＋HS是一招判定較大而擁有奇襲性的招式，不妨多用。

必殺技



海豚先生・橫（←儲→＋S or HS）

阿MAY會召喚一隻海豚（？）出來，坐在牠背上並一同撞向對手，屬於突進系的必殺技。攻擊力弱，只適宜在連續技中使用，若單發使出會很容易被反擊。S和HS的分別只是HS攻擊距離是較遠，而在攻擊力方面並沒有任何的增加。

海豚先生・縱（↓儲↑＋S or HS）

和海豚先生・橫差不多，不同之處只是飛行軌跡由左至右改為由下至上，單發使出依然是很容易被反擊，S和HS的分別亦是HS的攻擊距離較高而已。（兩招海豚先生攻擊都是不能作RC）



RESISTIVE ROLLING（→↓↘＋S）（空中可）

MAY會用身體自轉並轉上空中攻擊對手，由於飛行的軌跡是斜上，並且出招時間慢，故絕對不適宜用作對空，嚴格來說這招只



可算是突進技。而使出後可配合方向鍵＋S改變其飛行軌跡，但只限三次，最佳的用法還是配合連續技使用。（可作RC）

請拍手歡迎（←↙↓↘→＋P or K or S or HS）（可儲勁）

是MAY的主力必殺技，只要配合不同的攻擊鍵，海豚便會在不同的位置出現並攻擊對手。儲勁後海豚會隱藏起來，可構成時間差攻擊。可利用不同方位的攻擊來控制對手的位置，或配合連續技使出亦是一個不錯的選擇。除此之外，儲勁的另一個好處是可令海豚的數目增加，從而加強這招的威力，不過，這招也不是全無破綻的，心水清的玩家便會發



覺海豚的位置其實是可透過上方的圈子得知，所以要運用得宜亦非易事。（不能作RC）



OVERHEAD KICKS（→↘↓↙←＋K）

是MAY的COMMAND投，中者會被拋至彈牆吹飛，這時便可立即作追打，以MAY來說，算是一招不錯的必殺技。但要注意這招並不能在連續技中使用，而且更有失敗動作，所以要小心使用。（不能作RC）



覺醒必殺技



究極之 馬太 馬太 子（→↘↓↙←+S）

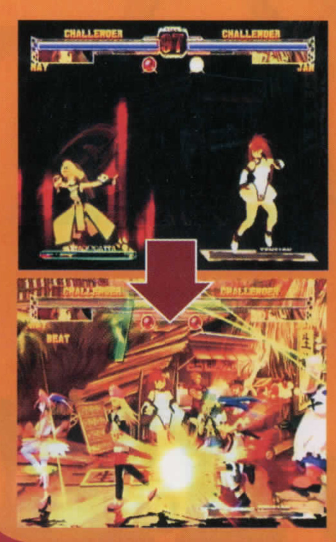
是MAY攻擊力較大和較為可靠的必殺技，使出後阿MAY會不停揮動她的錨作攻擊。若距離太遠的話是不能全數擊中的，還是在連續技中使用較為化算。（可作RC）



GREAT山田ATTACK（↓↘→↓↘→+S）

阿MAY會召一條鯨魚出來攻擊對手，在出招時擁有一段短的無敵時間。攻擊判定是整條鯨魚，而攻擊範圍差不多是全個畫面，鯨魚更能將一般的飛行道具抵消。在遠距離時使用具有一定突襲性，但切記不要在近身時使用，因被對手擋格後會有頗長的硬直時間，會很容易被對手反擊。（不能作RC）

一擊必殺技



MAY與愉快的同伴們（全攻擊擊同按以後，近敵時←↙↓↘→←↙↓↘→+HS）

是一招比較特別的一擊必殺技，它是一招COMMAND投，亦因為這原因，所以很容易「陰」到對手，在某程度上是會比其他角色一擊必殺技較好。



C：CANCEL
J：JUMP
※：TOTAL DAMAGE
註：以上連續技中了第一HIT後均不能作受身，而TOTAL DAMAGE是以對手的體力全滿時作為準則。

連續技推介

1. 1.蹲下K→掃腳→（C）海豚先生・橫（3 HIT）（※85）
2. 2.蹲下K→站立S→站立HS→（C）海豚先生・橫（4 HIT）（※124）

註：以上兩招連續技很易使出，絕對是「好使好用」。

3. 3.蹲下K→近距離站立S→（C）究極之 馬太 馬太 子（11 HIT）（※142）
4. 4.→+P→近距離S→（J）S→HS→（C）RESISTIVE ROLLING（5 HIT）（※135）

註：要注意近距離S擊中後要立即跳上去追打。

5. 5.OVERHEAD KICKS→GREAT山田ATTACK→站立HS（4 HIT）（※124）
6. 6.（自己要在版邊）蹲下K→站立S→站立HS→（C）GREAT山田ATTACK（5 HIT）（※153）
7. 7. DUST ATTACK擊中對手→（把控捍推上追打）→HS→HS→P→P→P→K→S→SH→（C）RESISTIVE ROLLING（10 HIT）（※165）

註：十分難使出的連續技，重點是將對中了DUST ATTACK時立即使出HS，若第一下失誤的話，後面的都會擊不中對手。

MILLIA RAGE
速度之女王！

要說到強角，又怎能少得MILLIA的份兒。她的攻擊力和速度絕對是不能忽視的，論速度，能夠和她相提並論，相信就只有CHIPP和FAUST，而進攻能力更是無人能及。就算要擋格亦不是易事，她最特別的地方是能在空中作兩次的DASH，故她的機動力是不容置疑的。在通常技中，以站立K最好用，起動超快，就算是用作對空亦會有不錯的效果。其次是S和HS，在中距離可多加使用，優點當然是攻擊範圍遠。而在空戰中還是以HS為主吧！再配合其速度，相信在空中會取得極大的優勢。

特殊技方面，→＋P可接駁連續技使出，而且判定較強。→＋K是一招中段技，而且出招時間也不算太慢，是「陰」人首選，至於→＋HS是可將對手打down的特殊技，而且攻擊範圍超遠，用來突襲對手吧！





必殺技



RUST SHAKER（連打S）

MILLIA會用頭髮不停攻擊對手，既簡單又容易使出，而且更擁有不錯的攻擊力，故可在埋身或連續技時使出。（可作RC）

高速落下（在空中↓↘→＋K）

使出後，MILLIA會以極高的速度向斜下方俯衝，本身並沒有任何的攻擊力，主要是用來擾亂對手的進攻和防守。



前轉（↓↙←＋K）

形式就和街霸的阿KEN一樣，MILLIA會滾到對手的背後，起動速度極高（就連SOL的大亂RAVE亦可避開），而且更擁有短暫的無敵時間，可利用這短暫的無敵時間滾到對手的背後作攻擊。雖然在近距離時要避開對手的攻擊是要有少許的先讀成份，但這招都不失為愚弄對手的好招。



SECERT GARDEN（↓↙←＋S or HS）

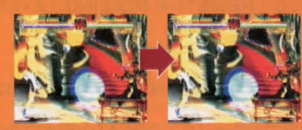
在MILLIA的頭頂會出現一個光球，可視為飛行道具，使出後可利用方向鍵＋HS改變其位置，最多可移動四次。但筆者認為這招實用性不大，因為出招實在太慢，往往未使出便會被對手擊中，而攻擊力又不見得太大，在對戰時還是少出為妙。（不能作RC）

TANDEM TOP（↓↘→＋S or HS）

MILLIA會用一個光環包圍自己，就算MILLIA是離開了光環，判定仍然是存在的，若對手在版邊附近被擊中更會被吹飛，所以用作牽制對手是會得到極佳的效果。要留意的是雖然HS的攻擊力是較大，但判定是會出現得較遲。（不能作RC）







BUD MOON（在空中↓↘→＋P）

MILLIA會用頭髮變出一個類似月亮的物體包著自己，然後向斜下方俯衝，俯衝的角度比高速落下較細，而且被敵手擋格後很容易被反擊，所以還是在連續技中使用較為安全。（可作RC）



IRON SABER（↓↙←＋P）

MILLIA會用頭髮變出一把刀，並坐在刀上以水平線衝向對手，奇襲性佳。由於使出前會向後作出小跳，故可避開對手近距離的攻擊，亦因為如此，所以會令出招速度減慢，故不能作連續技使用，但這招是沒有攻擊距離的限制，是一招很強的下段突進技。（可作RC）



覺醒必殺技



WINGER（↓↙←←↙↓↘→＋HS）

顧名思義，MILLIA會用頭髮變作一對翅膀向上跳，然後再向斜下方俯衝，攻擊力和判定大，而且飛行速度快，可視為對空技使用。（可作RC）



EMERALD REIN（↓↘→↓↘→＋S）

MILLIA會擊出三個飛行道具，優點是速度快而且可抵消其他飛行道具（KY的STAN EDGE CHARGE ATTACK例外），但只要對手輕輕的一跳便可全數避開，故還是在連續技中使出較為化算。（不能作RC）

一擊必殺技



IRON MAIDEN（全攻擊擊同技以後↓↘→↓↘→＋HS）

MILLIA出招的同時，在對手腳底會出現一個圓形並會有無數的頭髮往上攻擊，只要對手碰到其一便會即死，有一定的「陰」人作用。雖然攻擊範圍只不過是一個圓形，但由速度頗快，很容易會逃走不及，所以還是防禦較為安全。



C：CANCEL
J：JUMP
※：TOTAL DAMAGE
註：以上連續技中了第一HIT後均不能作受身，而TOTAL DAMAGE是以對手的體力全滿時作為準則。

連續技推介



1. 1.蹲下KX2→蹲下HS→（J）P→S→SH→（C）BUD MOON（9 HIT）（※110）
   註：利用DASH後會較容易使出。
2. 2.蹲下K→S→SH→（J）P→S→SH→（C）BUD MOON（8 HIT）（※124）
3. 3.蹲下K→HS（J）K→P→S→SH→（C）BUD MOON（C）WINGER（14 HIT）（※154）
   註： K→P→S→SH這組指令要輸入得很快。
4. 4.（對手近版邊）蹲下K→近距離站立→＋P（2 HIT）→（C）EMERALD REIN→（C）WINGER（12 HIT）（※172）
   註：在對手中了→＋P（2 HIT）可↓↘→↓↘→＋P這指令。

大家有沒有看由占基利飾演「青毛怪人」的電影《The Grinch》（港譯：聖誕怪傑）？本遊戲正是以這套電影為基礎，遊戲中有不少特別的任務要求玩者達到，到底青毛怪人「Grinch」會否真的把聖誕的完全「偷去」？還是有更出人意表的結局？不論閣下有否打算看這套電影，都不應錯過這個遊戲喔！

一起來偷走聖誕節吧！！

HOW THE GRINCH STOLE

GAME DATA	
發行商 / 製造商	KONAMI
遊戲類型	ACT
發售日期	發售中
售價	美版
容量	GD ROM
記憶	3 BLOCK

對應PURU PURU PACK

Text：小吉

青毛怪人——Grinch

本遊戲的主角，自小因為外形奇異而常常受到別人歧視，從而養成了古怪的性格，為了逃避別人歧視的眼光而居住於一座雪山上，與小狗 Max





過著一些與世隔絕的生活。可是由於過去不愉快的回憶，導致對別人過著歡樂生活感到非常討厭，特別是普天同慶的聖誕節，所以便想出一連串戲弄別人的計劃，目的是要人們不能享受聖誕節帶給他們的快樂氣氛，到底他能否成功地偷走聖誕節，把歡樂氣氛破壞呢？

開始遊戲

玩者在主目錄中可以選擇的遊戲模式只有兩個，分別是「NEW GAME」和「LOAD GAME」，重新開始遊戲可以選前者，如果想玩回記錄時的進度，可以選「LOAD GAME」，然後選回之前遊戲的記錄便可。開始新遊戲時，Grinch身在自己的大本營（冰山上）中，Grinch起初的動作只有跳躍和步行而已，不過只要Grinch一直前進，電腦便會邊行邊指導玩者如何使用不同的指令和動作。

Grinch 大本營

Grinch 往下前進時，首先可以學會如何把木箱壓破，方法是按 A 掣跳至目標木箱上方，然後在空中按 A 掣多一次。當把所有木箱也壓破後，就可以取得一條鎖匙，而畫面上正好有一道需要鎖匙才能開啟的門，把門打開及進入後，會見到面前有一像蝸牛殼般的石塊，在石塊前按緊 Y 掣，然後只需移動Analog向左或右便可，之後便會來到另一房間，這次要利用小狗Max去把鎖匙拿回來，按方向掣的右便能由原本控制 Grinch 改為控掣 Max，穿過小洞取得鎖匙後，便可從小洞返回，按一次右便能控掣轉回 Grinch 了，進入鎖上的房間後，會有一部機械要求確認Grinch的身份，只要向它按X掣(放出臭口氣)，就會讓 Grinch 進入一間中央有操縱桿的房間，前去操縱桿的位置並按 Y 掣找著操縱桿及移動Analog向下便會來到最底層，這兒放置了一部電腦，在電腦前按 Y 掣便可以去操作它，不過現在是沒有任何用途，Grinch應先前去四旁的儀器看看，當Grinch行到啡色的儀器時，便會有遊戲對玩者的講解，及後玩者可以在該儀器前按 Y 掣，便會在「WHOVILLE」正式開始遊戲。



把所有木箱也壓破後，就可以取得一條鎖匙



控掣 Max 穿過小洞拿取鎖匙

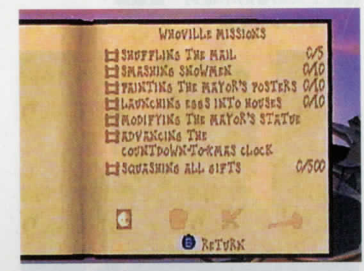


向這機械按 X 掣以放出臭口氣，便可以前去下一間房去


在這儀器前按Y掣，便會在「WHOVILLE」正式開始遊戲了

初次到達「WHOVILLE」

這兒是 Grinch 現在唯一可以進入的地方，在這地區中共中七個不同的任務和四個協助任務完成的道具，還有Grinch遺失了的設計藍圖，當玩者在街上移動時，必需小心四周的類似蚊型的不明飛行物體，牠們可是會向Grinch作出攻擊，不過Grinch亦可使用口臭把牠收拾掉，此外若被小孩捉著或被雪球投中、警員的冰槍攻擊和音樂聲也會對Grinch造成損傷，途中亦不要忘了破壞四周的禮物啊！

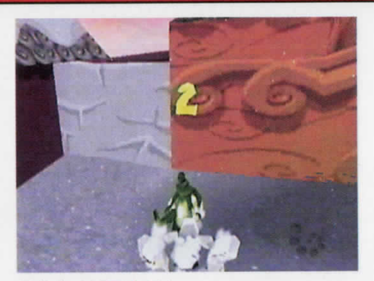



小心四周的類似蚊型的不明飛行物體，牠們可是會向玩者作出攻擊


千萬不要忘了破壞四周的禮物啊！

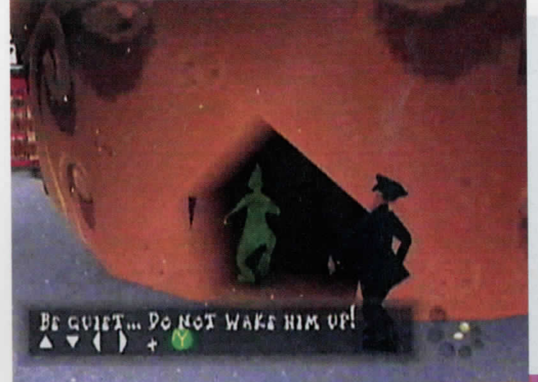
任務一：「破壞雪人」

首先應將破壞雪人的任務完成，因為這個任務並不需要借助任何道具的幫助也能夠完成，而在街上的雪人共有10個，只要在街上細心的找尋便能輕易地把它們全部找出，而破壞雪人方法和壓破木箱相同，只需要跳起後多按一下 A 掣便可。


首先來破壞雪人吧！

取得道具「面具和斗篷」

在完成任務一後，應到前去睡眠中的警察守備著的房屋，進入屋內的方法是按著 Y 掣，輕步向前門移行，如果不小心把他吵醒，便應該先盡量遠離他，然後再慢慢用之前方法行接門口去，在門前放開 Y 掣及多按一下便可打開門，只要動作敏捷，便能在警察攻擊Grinch前進入，在屋子內藏有面具和斗篷及數份禮物，其後只要進入電話亭中按 Y 掣便能穿上面具和斗篷假扮途人，以途人打扮四周行走是不會受到小孩子和警員的襲擊，不過卻不能使用任何裝備和放出口氣。



按一下 Y 掣便可打開門



按著 Y 掣輕步向前門口前進


屋子內藏有面具和斗篷及數份禮物





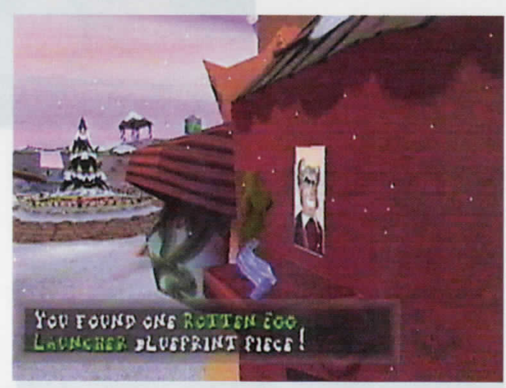
在電話亭中按Y掣便能穿上面具和斗篷假扮途人

「ROTTEN EGG LAUNCHER」設計籃圖

睡眠中的警察附近有一長竹桿在紅色建築物外圍，Grinch只要在下方垂直跳，便能拿著竹桿，緊按X掣Grinch便能在竹桿上進行360度旋轉（好像在玩體操般！），緊按X再按Y掣便能改變旋轉方向，而按A掣便能放開竹桿向前飛躍或垂直著地，而旋轉中放手的時間不同是會影響前飛的距離和高度。如果成功跳向上方的平台便能取得「ROTTEN EGG LAUNCHER」設計籃圖。



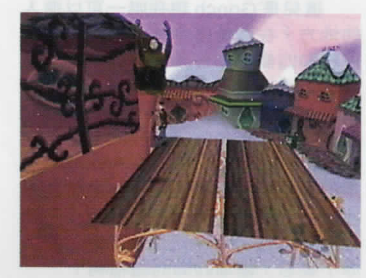
緊按X掣Grinch便能像玩體操般在竹桿上進行360度旋轉



成功跳向上方的平台便能取得「ROTTEN EGG LAUNCHER」設計籃圖

任務二：「塗污市長的海報」

在街外的木架上玩者可以見到一名油漆工人正在工作，而在本城市的其中一個任務正是為塗污所有貼在牆外的市長海報，所以一定要設法取得工人手上的油漆工具，而方法其實非常簡單，首先來到工人的木架上，然後把握工人和Grinch在同一木板的時機，使用壓破木箱的方法壓在工人站著的木板另一邊緣，他便會被彈得老遠了，不過卻會留下油漆工具，取得油漆工具後，當然要把張貼在四周牆外的市長海報好好地「修飾」一下，市長海報共有十幅，只要細心地在街上找尋，特別是一些不起眼的牆壁，同樣是不難全部找到的。



壓在工人站著的木板另一邊邊緣，他便會被彈得老遠



好好地為市長的海報「修飾」一下



留下油漆工具

任務三：「把郵件弄亂」

完成任務二後，應該保持途人打扮到郵局去，在郵局上方的屋頂處放有「BINOCULARS」設計籃圖。Grinch取得設計籃圖後跟著便進入郵局中，在郵局中設有保安裝置，只要Grinch先在跟隨紅外線的邊緣走（但千萬不要被紅外線射中），待燈光停止的一剎那向前行便可，通過了紅外線保安系統後，便會來到一道鎖上的門前，而門的對面有一小洞，現在正是小狗Max的表現機會，改為操控Max在小洞中探索，沿途會見到不同顏色的通道，只要走進與鎖上的門相同數字和顏色的通道，便會發現一小洞，進入後只要啟動機關便可以打開門了，進入房中把架上的郵件給弄亂。在郵局中，除了白色門外，其他的鎖上的門也可以用這方法進入，而白色門外有增加體力計的石心放著，千萬不要忘了拿取喔！把其中四間房的郵件弄亂後，便能進入白色的門中了，在房內藏有「ROTTEN EGG LAUNCHER」設計籃圖，連本房內的郵件也弄亂後，便能在郵局門口取得「ROTTEN EGG LAUNCHER」設計籃圖。



各房的郵件弄亂



千萬不要被紅外線射中啊！



操控Max在小洞中探索

第一件裝備──「ROTTEN EGG LAUNCHER」

Grinch只要把裝圓形大鐘旁警員右方建築物的平台放著「ROTTEN EGG LAUNCHER」設計籃圖也取得，便能先返回大本營中，在電腦中把「ROTTEN EGG LAUNCHER」設計籃圖拼回原狀就會誕生出Grinch的第一件裝備「ROTTEN EGG LAUNCHER」，而所有裝備的能源也是取自城市中的野花，儲藏能源最多為200點，每發「ROTTEN EGG LAUNCHER」子彈會消耗能源為1點，使用的方法是同時按下L、R掣，然後將遊標移至目標點按B掣發射便可。但要注意一點，就是途人打扮是不能使用任何裝備的。

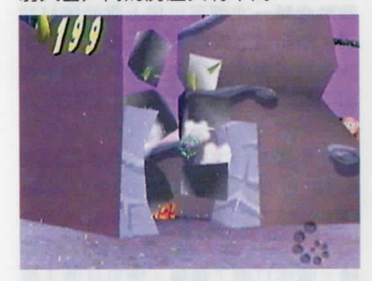


終於把最後一份的「ROTTEN EGG LAUNCHER」設計籃圖也取到手


第一件裝備「ROTTEN EGG LAUNCHER」終於誕生了

任務四：「把腐蛋射入屋中」

其後再返回「DOWNTOWN WHOVILLE」(現在已經可以去第二個城市去了)，玩者可以利用「ROTTEN EGG LAUNCHER」射破雪牆、攻擊小孩讓他丟下禮物、遠距離射破一些禮物、把聖誕樹頂上的小孩射下來以及射向打開了窗戶的房屋中（任務四)，而可以把腐蛋(ROTTEN EGG)射入窗戶內的房屋共有十間。



利用「ROTTEN EGG LAUNCHER」射破雪牆


把聖誕樹頂上的小孩射下



把腐蛋射入打開了窗戶的房屋中

任務五：「修飾市長雕像」

當完成把腐蛋射進全十間屋後，下一個目標就是到聖誕鐘下的建築物前，用「ROTTEN EGG LAUNCHER」射向圓形大鐘便能令時間改變及可以進入大堂中，在大堂下方有一書房，只要把由門口左方數起第三個書架、由門口右方數起第一個書架和中央一排由左數起第二格書架拉出來(按Y掣，然後把ANALOG拉向牆外的方向)，便能取得合共三份的「BINOCULARS」設計籃圖，雖然集齊「BINOCULARS」的設計籃圖，但是暫時並不需要使用上它，所以可以完成本任務才回到大本營中取得該裝備。回到大堂去，在上層中有左和右兩道門，不過基本上是互通的、而同樣有警員在看守，Grinch要避開警員進入內裡的房間，方法並不太困難，只要緊按Y掣慢行跟隨警員右後方走，但不要行得太前或太後，待他轉身時便可避開他的視線（通常警員會向他的左方轉身）。而內裡共有兩間房間，其中一房間放著數份禮物和「GRINCHC COPTER」設計籃圖，但不要以為只是如此而已，其實本房間在木櫃後方藏有「保險箱」，而保險箱內則有雕刻工具。而取得方法首先是將木櫃拉向右方，然後把保險箱拉出來，最後在保險箱上方跳起及大力壓下來，便能取得完成本任務的必須道具「雕刻工具」了。取得雕刻工具後便可以離開及進入另一間房中，在這兒同樣有禮物和「GRINCHC COPTER」設計藍圖，但是小心在房中裝有的防盜裝置，不過只要使用口氣便能清楚看到防盜射線的分佈，只要跳過防盜射線便能走在中央的防盜裝置開關前按Y掣把裝置關掉，其後走到市長雕像前，按Y掣便能好好地為它作出「修飾」了。



用「ROTTEN EGG LAUNCHER」射向圓形大鐘便能令時間改變


共有三份「BINOCULARS」設計籃圖藏在這間房的書架內

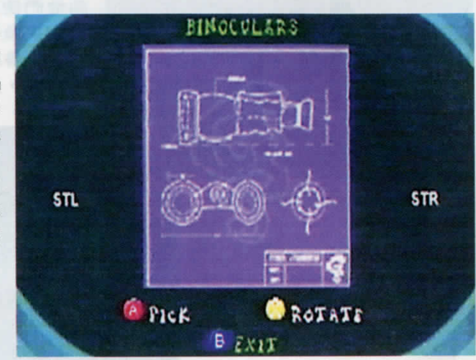


保險箱內藏有雕刻工具


使用口氣便能清楚看到防盜射線的分佈，而央的紅色掣便是防盜裝置開關掣

第二件裝備——「BINOCULARS」

回到電腦前，把「BINOCULARS」設計藍圖拼好，便能取得第二件裝備「BINOCULARS」，用途是讓Grinch在使用「ROTTEN EGG LAUNCHER」的畫面中，按Y掣把視點拉近或按A掣把視點拉遠，有利瞄準和視察四周情況之用。而且本裝備是不需消耗任何能源的。

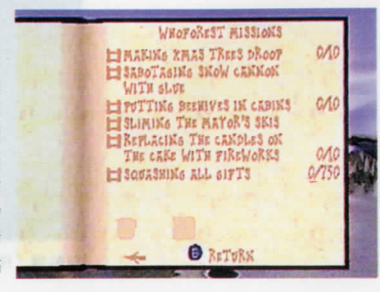


第二件裝備「BINOCULARS」

進入第二地區「WHOFOREST」

任務一：「令到聖誕樹枯死」

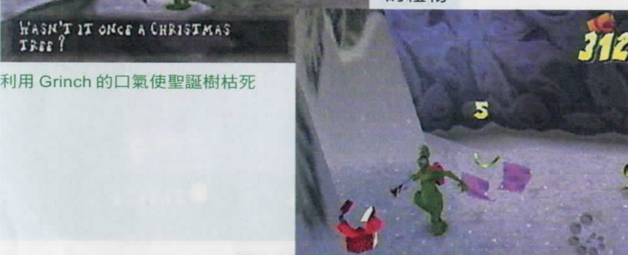
Grinch雖然在「WHOVILLE」尚有兩個任務尚未完成，不過暫時不用為此而擔心，因為要完成所有任務必須借助其他裝備的，所以應在「WHOFOREST」找尋其他裝備設計藍圖。現時玩者可以在「WHOVILLE」完成的任務只有令到聖誕樹枯死這個而已，而且在進行本任務時也能在途中收集「ROCKET SPRING」的設計藍圖全九份，要使聖誕樹枯死的方法只有利用Grinch的口氣，不過除了最近開始地點的聖誕樹外，其他位置的聖誕樹也會有人整理，一旦Grinch行近便會受到他們的攻擊，不過只要利要「ROTTEN EGG LAUNCHER」向他們攻擊便能令他們暫時失去知覺，這時向聖誕樹放出口氣便最安全。而「ROCKET SPRING」的設計藍圖分散在「WHOFOREST」的四周雪地上，特別要注要的位置分別是來回「WHOFOREST」與大本營的儀器後方、房屋背後、而雪山上共有三份和特別高的高地處。要到達山上方必須借助長出的數條樹枝幫助，而高地處下方有一陀螺形符號，要到達上方的方法是在遠距離使用「ROTTEN EGG LAUNCHER」瞄準及向高地上小屋前的一個較少的陀螺形符號機關射出腐蛋，射中後便能令昇降機落下。站



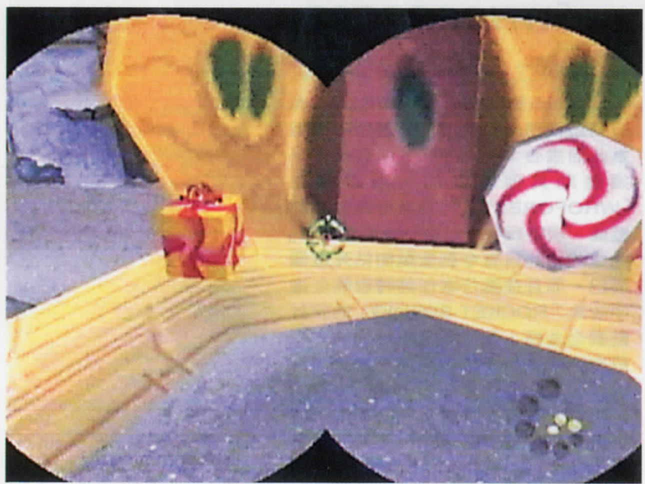


收集「ROCKET SPRING」的設計藍圖全九份

在昇降機上按Y掣便可以昇上高地上取設計藍圖，而在雪山上及山下方的山洞下是會有小孩向Grinch作出攻擊，只要把握時間向他們使用口氣，他們便會倒下及留下禮物，只要向上半身藏在雪中的他們壓下去，還能得到多一點的禮物。



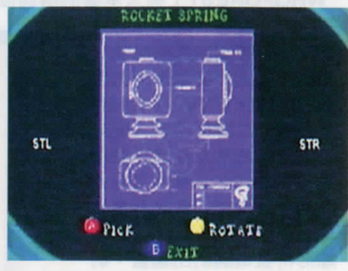
利用Grinch的口氣使聖誕樹枯死


把握時間向小孩使用口氣，然後向上半身藏在雪中的他們壓下去，還能得到多一點的禮物

使用「ROTTEN EGG LAUNCHER」瞄準及射出腐蛋高地上小屋前的一個較少的陀螺形符號機關，射中後便能令昇降機落下

第三件裝備——「ROCKET SPRING」

當完成任務一和集齊「ROCKET SPRING」的設計藍圖後，便可以先返回大本營一趟及在電腦中把「ROCKET SPRING」設計藍圖拼回原狀便可以取得新裝備「ROCKET SPRING」，使用方法是先按方向掣的左方，然後把裝備改為「ROCKET SPRING」，只要在使用「ROCKET SPRING」的狀態下緊按B掣便能儲力，不同時間放開B掣，上昇的高度是會有所不同，而消耗能源由1至5格，上昇高度越高，消耗能源越多。



新裝備「ROCKET SPRING」


方向掣的左方來改變現有的裝備


只要利用「ROCKET SPRING」彈向鐵門下手柄，Grinch便會自動找著手柄及把鐵門打開


木箱在昇上的過程會落在另一鐵板上，從而把另一個機關啟動

再次返回「WHOVILLE」

任務六：「把倒數聖誕來臨的鐘推前」

還記得拿取面具和斗篷的房屋嗎？屋內有一架昇降機，不過之前Grinch是不能向上前進，原因是受到上方的鐵門所阻，現在只要利用「ROCKET SPRING」彈起至接觸鐵門下手柄，便能把鐵門打開，然後就可以利用昇降機到達另一層，這兒有一些禮物，可以先把它們全部處理掉，然後只要把昇降機旁地上的三把手柄改變一次便成功地將所有的齒輪連接，跟著跳上紅色的開關掣上把齒輪啟動，鐵門便會打開。利用昇降機到上一層去，同樣先把所有禮物處理，然後由距離昇降機最遠的一個手柄改變一次，隨後是中間的手柄改變一次，跟著是距離昇降機最近手柄改變一次，最後還要返回中間的手柄再改變一次便可以將所有齒輪連接在一起，然後啟動齒輪就會將原本在上空的鐵板移動下來，現在需要把大木箱推或拉至鐵板上，其後順序把中間、距離昇降機最遠、中間的手柄改變一次，之後再啟動機關時就能令放著木箱的鐵板上昇了，木箱在昇上的過程會落在另一鐵板上，從而把另一個機關啟動，而上方的鐵門就會打開了。繼續向上方進發，這次會見到四個手柄成為L形的排列，首先將位於L形的直角位的手柄改變一次，木箱放在地上的鐵板上，然後啟動齒輪就會使地上另一方的齒輪延長，及後把之前未曾改變的手柄改變一次和把其中一個突了出來的大齒輪推回原位，只要再啟動齒輪一次便可以把上層的鐵打開了。來到最上層前控制小狗Max由小洞中進入其中一間房，便可以取得鎚和「GRINCH COPTER」的設計藍圖，如果想進入另一房間內，必須順著一個規定的次序拷打天花板上掛著的鐘，而打鐘的方法只有使用「ROCKET SPRING」把Grinch撞向鐘內，而次序是黃、紫、紅、藍和綠，順序打響了鐘後，便可以進入房內，除了能壓碎不少的禮物外，亦可以在頭上蓋著鐘的人後按Y掣，Grinch便會用鎚拷打他頭上的鐘，他便會把倒數聖誕來臨的鐘推前了。



控制小狗Max由小洞中進入房內


使用「ROCKET SPRING」把Grinch撞向鐘去

任務七——弄碎所有禮物

現在餘下的任務只有壓碎所有禮物而已，不過由於裝備不足，所以暫時不能把所有禮物都弄碎，而現在應該可以把450份禮物都弄碎，可是有

一些地方要多注意，就是在掛在天空上的禮物有一組是必須借助另一組禮物的幫助才能跳在其上方，才能把它壓碎。而這組禮物的位置就在圓形大鐘旁警員的右方，玩者可以利用建築物的平台加「ROCKET SPRING」飛向較近的一組禮物，再利用此組禮物的彈力彈向較遠的一組及將它壓碎，如果前把較近的禮物壓碎便導致較遠的一組禮物不能弄碎了。當大家已經集齊 450 份禮物時，暫時大可以不理會其餘50份，因為現在沒有裝能幫助取得。



在建築物的平台使用「ROCKET SPRING」飛向較近的一組禮物



然後利用禮物的彈力彈向較遠的一組禮物及將它壓碎

回到「WHOFOREST」去

任務二：「把蜜蜂巢從煙囪口投入屋內」

玩者第二個任務就是要把蜜蜂巢從煙囪口投入屋內，取得蜜蜂巢方法是使用「ROTTEN EGG LAUNCHER」把樹上的蜜蜂巢射下來，然後只要拿著蜜蜂巢走到小屋屋頂上的煙囪口旁按Y掣便可，有時是需要利用「ROCKET SPRING」幫助才能飛到屋頂上，不過在拿著蜜蜂巢時必須小心，因為假如不能在15秒內把它從煙囪口投入屋內，蜜蜂群便會向Grinch作出攻擊的，而扣除的體力絕不少，加上很難蜜蜂群從逃離，所以每次必須確認好行動的方法和路線才好拾起蜂巢。此外，除了最近起點的蜜蜂巢外，其他的蜜蜂巢下也會有一隻巨大生物守在下方，只要利用口氣便能把牠收拾掉及有禮物出現。



使用「ROTTEN EGG LAUNCHER」把樹上的蜜蜂巢射下來



拿著蜜蜂巢後15秒內，必須把它投入屋內，否則後果自負



把蜜蜂巢從煙囪口投入屋內



利用口氣便能把牠收拾掉

任務三：「使用膠水破壞SNOW CANNON」

當玩者完成了任務二後，便可以進入受害的房屋內，因為各小屋的門已經開著，在屋內取了有禮物外，還有「SLIME SHOOTER」設計藍圖共有九份，只要一間不漏地到屋內搜尋，便能取得所有的「SLIME SHOOTER」設計藍圖(但必須小心屋內的蜜蜂群)，在返回大本營前，應先到雪山上，其中一端是能跳到小屋的位置，相信大家早已到及此地，而另一端單看會以為甚麼也沒有，但是其實是有一層較低的冰地，如果想更準確的位置，可以先控制小狗為Grinch前去探路，確認後才Grinch下去。在這兒有一道稍薄冰牆，只要使用「ROTTEN EGG LAUNCHER」向冰牆攻擊一次便可以把它打碎，內裡藏著膠水，取得後回到雪山上方，使用「ROCKET SPRING」跳上「SNOW CANNON」上，然後把膠水倒入其中便能輕鬆完成任務了。之後Grinch已經可以向第三城市進發了，不過應該先返回大本營把「SLIME SHOOTER」完成然後再回來「WHOFOREST」一次。



冰牆後藏有膠水，使用「ROTTEN EGG LAUNCHER」把它打碎

在屋內拿取「SLIME SHOOTER」設計藍圖，但一定要小心蜜蜂群



把膠水倒入「SNOW CANNON」中便能輕鬆完成任務

任務四：「令到市長的滑雪器材變得黏滑」

在電腦處取得「SLIME SHOOTER」後，先返回「WHOFOREST」(利用「SLIME SHOOTER」向「WHOVILLE」中的警員攻擊，便可以令他們收藏的禮物跌下)，在距離起點第二間最接近的小屋中，有一盒鎖上了的箱，在上方有一群蜜蜂是不會離開，要取得箱內的寶物必須使用「SLIME SHOOTER」把牠們困住，然後才把箱壓破，便可以取得一張卡，這張卡是用來開啟雪山車的，乘雪山車往滑雪場去，在這兒會有新的敵人出現，他所使用的冰槍不但威力強大，而且準繩度奇高，所以千萬不要和他正面交鋒，應使用「SLIME SHOOTER」，把他封住一會兒，然後立即上前向他使用口氣攻擊，便能把他收拾掉，在滑雪場內共有兩個小洞可以給小狗通過，此外還有一個石心。當到了盡頭便會發現市長的大屋，旁邊放有市長的滑雪工具(那位置是有一個禁止 Grinch 似的木板放著)，不過，卻有一隻大狗守在門外，牠會在一些位置停下來，玩者必須此時使用「ROTTEN EGG

LAUNCHER」射向上方的雪堆，讓白雪把牠暫時埋著，然後Grinch立即前去使用「SLIME SHOOTER」射向市長的滑雪器材便可。

取得「SLIME SHOOTER」



使用「SLIME SHOOTER」把蜜蜂困住，然後把箱壓破，便可以取得一張卡了


新的敵人出現，實力絕對不弱



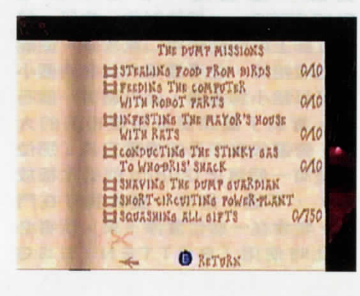
放置市長的滑雪工具的地方，就在禁止Grinch似的木板後


使用「ROTTEN EGG LAUNCHER」射向上方的雪堆，讓白雪把牠暫時埋著

向「DUMP」進發

特別注要事項

在本城市中，如果要通往其他的有電牆阻隔通道必須先把電掣關掉，而電掣就在像大煙囱般的較高的平台內部，在較高的平台的外圍有一個三角的標誌，只要在上方向下壓便能進入地下去，內裡正是控制電牆的電掣所在，不過有一點一定要小心，每次按下電掣後只能維一段很短的時間，所以必須要盡量爭取時間。而有一地區中，有一個人站在平台上，而收拾他的方法就是使用「ROTTEN EGG LAUNCHER」向畫面旁的重機械吊臂射去，射中後便能利用機械吊臂把他給彈開。Grinch亦要小心四周不繼冒出的臭氣，會造成一定的損傷。而所有機械是必須利用只有本地區才能取得的紅彈才能打破。

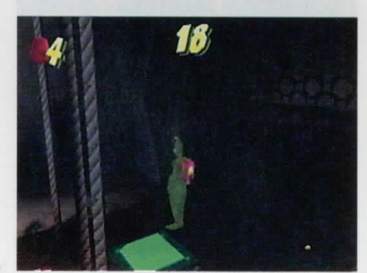

THE DUMP MISSIONS

STEALING FOOD FROM BIRDS	0/10
FEEDING THE COMPUTER WITH ROBOT PARTS	0/10
INFESTING THE MAYOR'S HOUSE WITH RATS	0/10
CONDUCTING THE STINKY GAS TO WHO-BRIS' SHACK	0/10
SHAVING THE DUMP GUARDIAN	
SHORT-CIRCUITING POWER-PLANT	
SQUASHING ALL GIFTS	0/150

RETURN



電掣就在平台內部，而平台的外圍有一個三角標誌



按下電掣後只能維一段很短的時間



收拾站在平台的人，必須借助機械吊臂的力量了



小心四周不繼冒出的臭氣

任務一：「把臭氣連向住宅」

Grinch因應情況需用上四種不同的接駁輸氣管的方法去完本任務，首先是接駁一些幼小輸氣管，接駁時需要像拿著竹桿般找著輸氣管的較幼部份，然後借旋轉使通氣管接上，如果發覺旋轉時輸氣管沒有接上，很有可能是旋轉的方向錯誤，只要向反向轉便可。而另一種情況是輸氣管中央的部份位置不對，只要使用「ROTTEN EGG LAUNCHER」射向中央部份，便能令它回復原狀，此外在很多老鼠的地方，有一大輸氣管，部份是移了出來，只要其前方緊按Y掣及使用ANALOG將其推回原位便可，當成功接上了九條輸氣管後，四周的不時噴出的臭氣便會消失，而原本被臭氣完全封閉的路現在已能通過，最後一條輸氣管必須先將臭氣開關掣關掉，然後才把輸氣管的接駁方式改變，只要開回臭氣開關掣，便能完成本任務了。



借旋轉使通氣管接上



使用「ROTTEN EGG LAUNCHER」射向中央部份，便能令輸氣管回復原狀

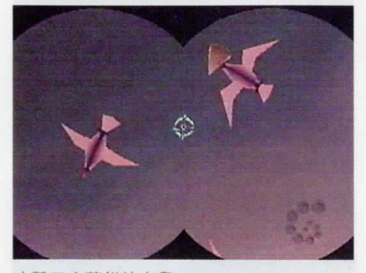

緊按Y掣及使用ANALOG將其推回原位



先把操縱臭氣的開關掣關掉

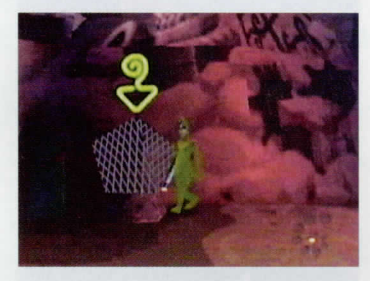
任務二：「偷走小鳥的食物」

Grinch 肚子餓當然要找食物吃，只要攻擊口含薄餅的小鳥令牠掉下薄餅，然後上前拿取便可。而有一塊薄餅是要臭氣消失後才能取得。


攻擊口含薄餅的小鳥

任務三：「給電腦機械人的部件」

利用紅色的子彈向地上運輸的機械人作出攻擊，然後收集它的部件，而其中有一件是要在臭氣消失後才能取得。全十件取得後便要在利用機械幫助轉送回電腦處。這機械有綠色標在其上方指示，用前要用紅色子彈把鐵網打破。


轉送的機械有綠色標在其上方

任務四：「把老鼠趕去市長的家中」

在一處很多老鼠的地方，先使用「ROTTEN EGG LAUNCHER」把上空機械吊臂的本板打下來，然後來到藏有「OCTORPUS CLIMBING DEVICE」設計藍圖的洞前，利用紅彈把洞外的鐵網打破，然後取得「GRINCH COPTER」設計藍圖後就開始把老鼠引進這洞中，要老鼠引進洞中有兩個方法，第一個方法是利用老鼠抗拒Grinch 這方法，每當 Grinch 走近老鼠們，牠們都會走開，只要利用這特性迫牠們走進洞內便可，這方法雖較快速，但是相反是非常難去掌握，如果老鼠移到角位便需利用第二個方法協助；第二個方法是利用小狗 Max 引老鼠們前行，因為老鼠是會跟隨 Max 走的，不過一定要在很近的距離才有效。無論使用那一種方法切記不要太貪心幻想一次可以引數隻的老鼠前進，否則反而會花費更多的時間。



紅彈把洞外的鐵網打破


利用老鼠抗拒Grinch這特性迫牠們走進洞內


利用小狗 Max 引老鼠們前進

任務五：「為 DUMP 的管理人修剪鬍鬚」

在「DUMP」中有一處是滿佈地雷的，遠方的大屋正是管理人的住所，而要進入必需先把機械吊臂上的共三塊墊子打下來，以作為踏腳石之用，不過在向前移動之前必須要使用「SLIME SHOOTER」向在空中的球形機械攻擊，令其一分鐘內動彈不得，否則便會在移動時不斷受到它連續攻擊。由於移動時是不能接觸土地的，所以必須利用跳躍，一步一步向前邁進，如果想更安全移動，可以利用「ROCKET SPRING」協助。在到達大屋時，可以在外圍取得石心和「OCTORPUS CLIMBING DEVICE」設計藍圖等，Grinch暫時不要進入大屋內，應該先前去車房拿取剪刀和數份禮物，而車房外有「OCTORPUS CLIMBING DEVICE」設計藍圖，拿了剪刀後Grinch便可以進入大屋中，在一樓有「OCTORPUS CLIMBING DEVICE」設計藍圖和禮物等，然後輕步沿樓梯上二樓去，走近DUMP的管理人便會為他修剪鬍鬚了。


把機械吊臂上的共三塊墊子打下來作踏腳石之用


利用「ROCKET SPRING」協助前進

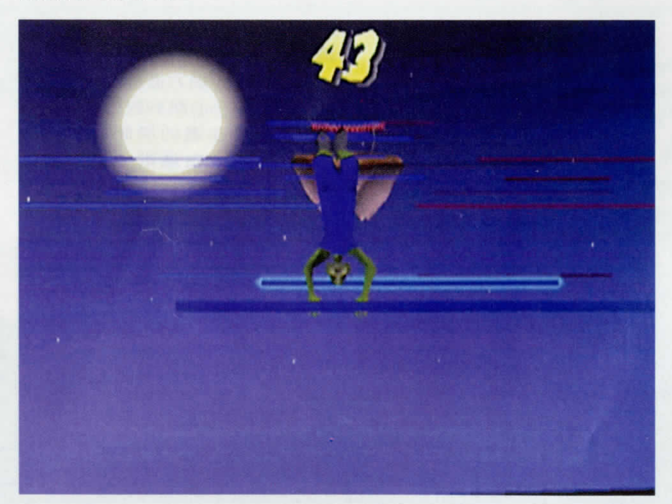


前去車房拿取剪刀

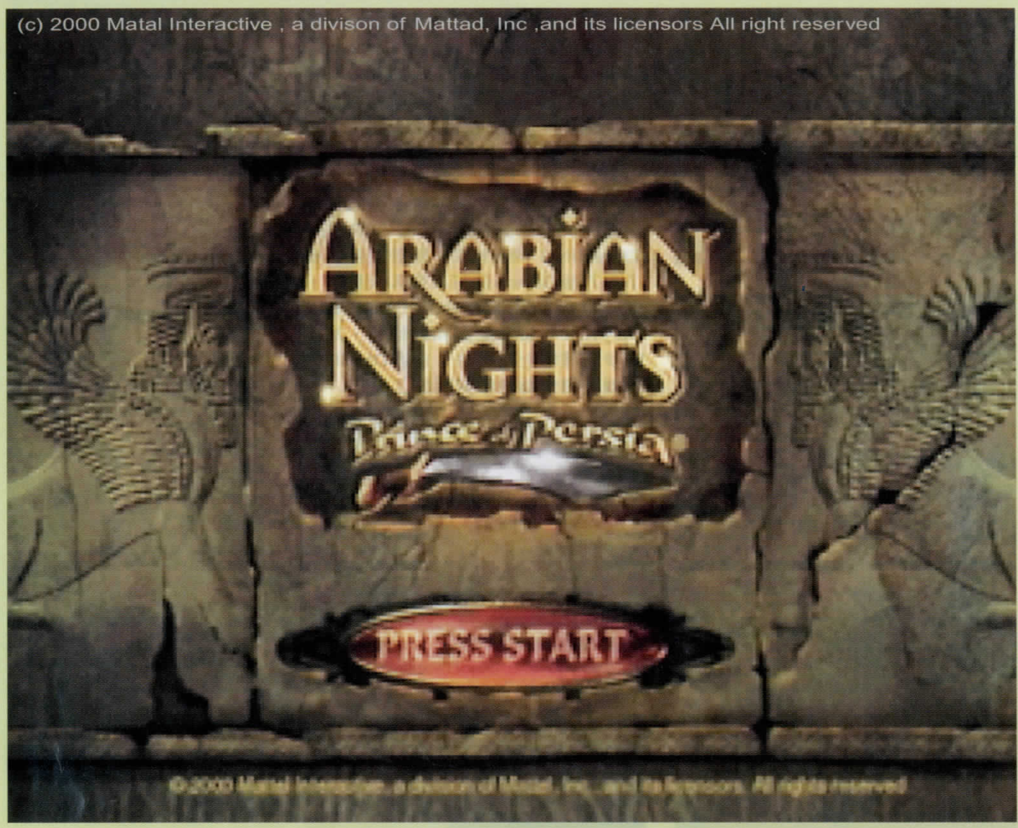

為 DUMP 的管理人修剪鬍鬚

MINI GAME

遊戲中設有數個 MINI GAME，Grinch 只要在主遊戲內合共壓碎的禮物有一定的數值便可以玩了，而進入方法是在大本營的二樓有著不少的房，但是門前也有一個數字，只要 Grinch 主遊戲會合共壓碎的禮物相等於該數字或以上便能進入其中玩房內的 MINI GAME 了。



這就是其中一個 MINI GAME



GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商 / 製造商	Mattel Interactive
遊戲類型	ACT
發售日期	發售中
售價	39.99 美元
容量	GD ROM
記憶	16 BLOCKS

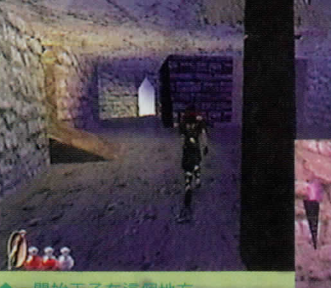
波斯王子 Arabian Nights

第二章(續...)

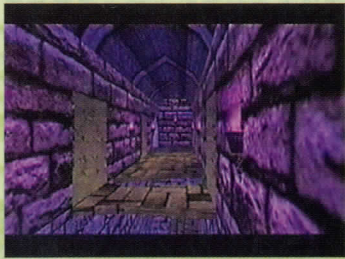
雖然王子全速營救，但公主已被帶入王城之內，王子唯有再加把勁。

1.旁邊的通道暫時未能通過，須先開機關。到前面的通道，可不要踏上顏色相異的石頭，會中機關死。

2.之後經過斜坡再會遇上守衛，收拾他再前進。可是守衛臨死時啟動機關，前方通道倒塌，王子須小心跳到對面，通道深處左邊的房間有體力藥水，右邊則是另一條通道。


◆一開始王子在這個地方


◆打倒這個守衛


3. 走到通道，拉開內裡的櫃子會有另一條通道。


◆打開這個櫃會出現新通道

4. 爬進新通道到達另一個房間，跳上一旁的木箱可再垂直跳到上面，到達一個深不見底的塔。再垂直跳上去、攀過木樑到對面打倒守衛。


TEXT:綿羊大王

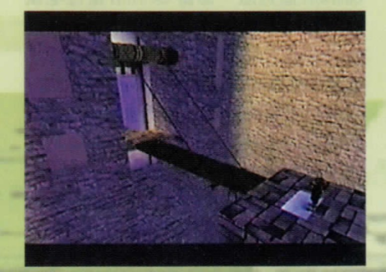

◆攀過木樑


◆殺死這個守衛

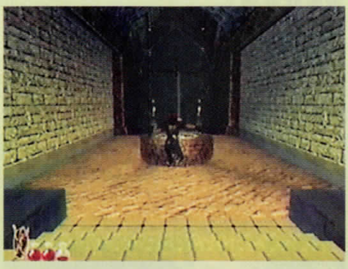
5.殺死守衛後再到裡面，踏上旁邊一塊石板可解開其中一個機關


◆其中一個機關

6. 另一個機關在對面，轉用箭一矢射死守衛，它的屍體剛好會啟動另一個機關，之後沿原路回到 1 當時未能通過的通道，過城門踏機關到城裡去即可過關到第三章。


◆打開城門過關

第三章



◆一開始王子在這個位置

1. 先游落水井，深處有增加體力上限的珍貴藥水，旁邊的通道則有回復體力的藥水。回程時會有水怪追趕，不要理他，總之往上爬就可以了。

2. 越過井來到一個水寨，有一個箭手會在上邊不時放冷箭，到右邊有一條繩，用繩可跳到對面，再攀上樓梯解決箭手。





◆到這個位置以繩跳到對面解決箭手

3.然後在旁邊乘昇降機到另一邊，再跳上船，調查船杖，王子會撐船到另一個區。



◆乘昇降機





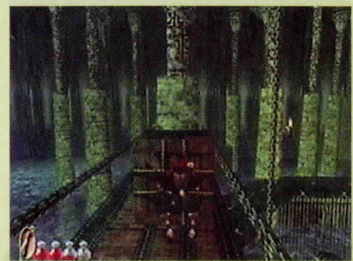
◆撐船

4.到達另一區，觀察四周，先以對面的木箱攀上水寨，再沿鐵鍊爬到更高處，再一個背跳跳到更高一層。



◆爬上鐵鍊

5. 先拉動那裡的機關。利用附近的一個木箱跳到上方架空的木架，再跳到對面的木架，會看到一個鐵鉤勾，鐵勾吊著一個木箱。建議先跳回小船再待木箱靠近時垂直跳攀上去，這樣會比較容易。

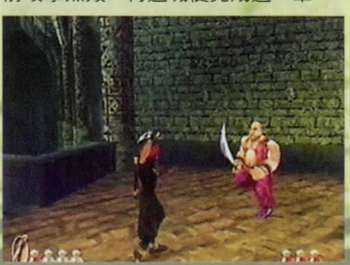






◆跳上會移動的木箱

6.上了木箱，待木箱接近另一邊時跳上水寨沿路走到城門，但要小心途中的暗箭和假地板，一旦中招便要重新再跳。到達城門打倒守衛，在城門前可拾到新武器，不要忘了，新刀可令射箭攻擊無效，再進城便完成這一章。



◆打倒這個守衛

◆這裡可拾到新刀

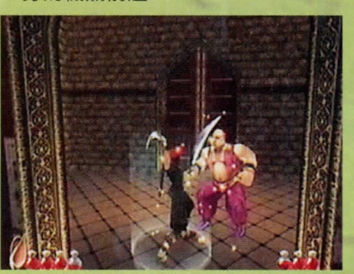
第四章



◆一開始王子在這個位置

1. 右邊的路暫時可以不理，先解決正面的士兵，到左邊通道打動機關讓大梯降下。接著到另一邊，也拉動機關，對面閘會打開，王子不用待畫面修正已可行動。修正通道中間有大刀機關，必須爬行，並在落閘前通過。

2. 上梯後又有一個衛兵，打倒他再拉一旁的機關前進。





◆打倒梯上的衛兵打動旁邊的機關

3.前進後卻發現沒有路，只好爬窗。又被木箱擋路，王子於是推開木箱，偶然打開了機關，到達大堂。



◆到達大堂

4.大堂中心有回復體力的藥水，而前面則有一個會放冷箭的箭兵，解決他後再將入口旁邊的木箱推到入口開機關，會出現新通道。



◆推木箱回入口

5.到新通道後攀到上面，跳到對面窗，解決內裡的士兵再繼續前進。





◆跳到對面窗

6.通道有一塊木板，但因為會塌下，還是跳過去最安全。之後再通過通道的窗台回到大堂的屏台。

7.屏台前面有一條繩，利用繩跳到對面，解決對面的箭兵，進入一旁的窗台。

8.窗台前面又有一條繩，爬上去又一個背跳，跳落旁邊一塊小木板，攀上屋頂，跳到對面城門解決守衛，取過旁邊通道回復體力的藥水，再前進會到達一個書齋。





◆解決這個守衛

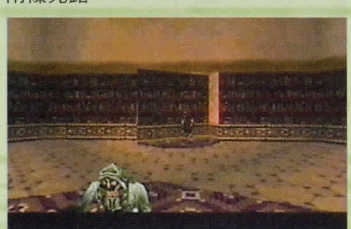






◆到了一個書齋

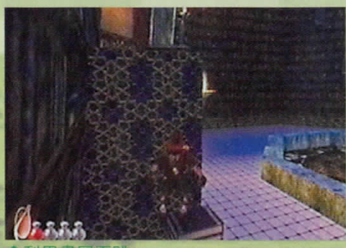
9.雖然到了書齋，可惜王子來遲一步，公主經已被帶離這裡，王子當然馬上追上去；書齋有三條通道，但只有右邊一條是正路，可不要自尋其餘兩條死路。



◆最右邊一條正路

10.一路前進，王子會到達一個圖書館，圖書館對面有一幢書疊高了，王子可爬上書層，再跳到另一邊。





◆利用書層再跳

11.一路前進，王子會發現一個突出的平台，小跳到內邊，開動機關可走到圖書館高層。



◆利用小跳躍跳到這個平台

12.上到頂後可拉動手把，隔一陣子後運輸機會開動、載王子到對面。



◆拉動手把開動運輸機

13.跳到上邊有一個木箱，利用木箱跳到上層，再利用繩索跳到對面的鐵台。



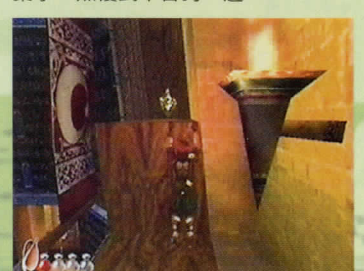
◆利用繩索跳到這個鐵台

14.再沿鐵鍊爬到上面，背跳到平台。



◆背跳到對面的平台

15.接著跳到上面，拾取手加跳躍力的藥水。然後到平台另一邊。

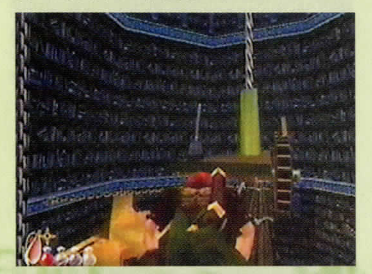


◆拾取手加跳躍力的藥水

16. 到達平台另一邊，看見對面有兩個鐵台吧，就跳到對面去。建議用小跳躍跳到第一個平台，然後再以普通跳躍跳到第二平台。


◆跳到對面吧……

17. 到達第二台鐵台後發現四周也無路可行，但其實路就在正上方，調較好位置可垂直跳到上層，拉動手把後昇到上邊，解決士兵終於結束這地獄舞台，可到下一章去了。




◆幾經辛苦跳到這裡

18. 解決士兵，終於可以過關

第五章


◆一開始王子在這個位置

1. 先解決正面的士兵再前進，有兩條分路


◆兩條通道

2. 先到右方通道，通道內雖有大刀機關，但貼牆行便可避過，之後上樓梯前有大刀閘，再上去雖有通道，但有兩道閘阻著而過不了。繼續前進會發現一窗台，爬上去會找到機關，踏下之後、通道對面的大閘便會打開。


◆先踏下這個機關

3. 再回到大刀機關，貼近牆壁走到石柱後會發現另一個機關，踏上去。通道的正閘也開了，馬上越過大刀閘回到通道，要趕快，不然通道會重新關閉。


◆再踏這個機關，打通通道

4. 通道中間有一條繩，利用繩索跳到對面便成了，之後通道內又有一條繩索，爬上去可到達上一層




◆利用繩索跳到另一邊

5. 到達上一層後，前面有一個士兵，不要急著上前，地上有機關，先跳過去再對付他。然後再利用繩索跳到另一邊，到達一個房間。


◆進入這個房間……

6. 進房後，地板突然分開，王子整個人跌倒地上，天花又緩緩落下，幸好王子在房間一角找到秘道，推開牆壁安全逃生。

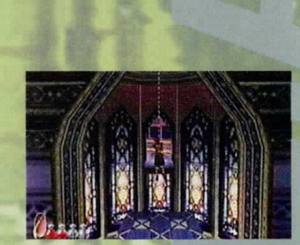

◆推開牆壁逃走

7. 逃走後會到達一個死胡同，不過向上一跳會有新路。先到左邊通道拉動機關，再回到右邊通道，踏上機關從大閘離開，前面又要跳繩，不過這次不要跳到對面，好好觀察，下方有個水池吧，王子今次就是要跳到這個水池中。

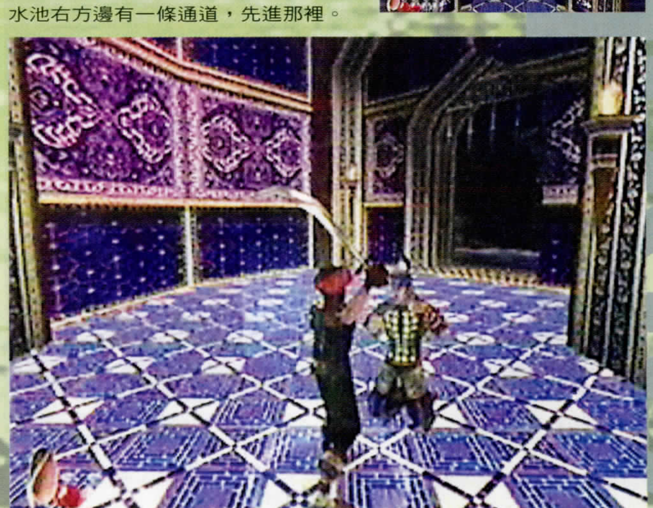



◆跳落水池，可免一死

8. 然後到水池旁的通道，那裡有個士兵，解決他後再前進，王子看到王宮的女大臣逃走到水池之內，十分可疑。



9. 先不要追，要是跳到水池、王子會被水閘分屍，還是先關閉機關再說。水池右方邊有一條通道，先進那裡。

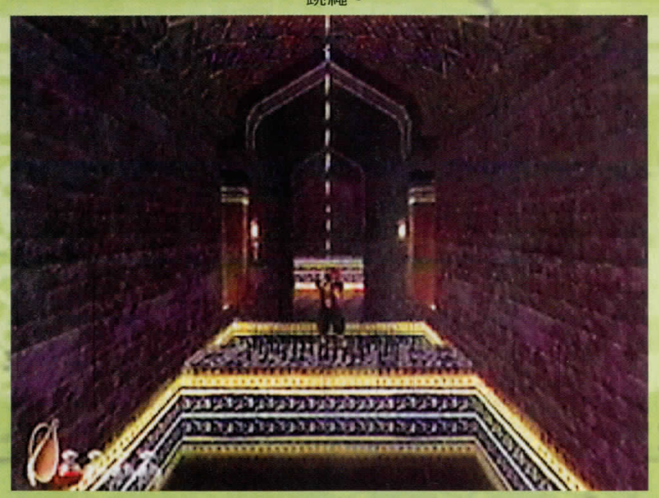



◆先進右邊的通道

10. 右邊通道有機關，推動牆壁，另一間房會放下繩索，爬上去收拾士兵可取得弓箭。


◆收拾這士兵可取弓箭

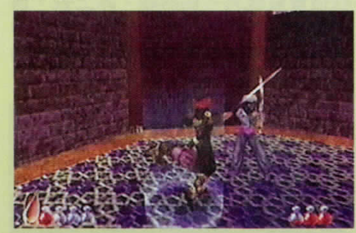
11. 之後回到下面，從另一條通道前進。這裡有弓箭，要小心。然後又要跳繩。


◆又要跳繩

12. 上繩後，對面卻有尖刺，可不要一下跳到對面。要早一步起跳用手抓著路邊，才移到旁邊攀上去，這就可避過尖刺再跳到對面。


◆這樣即可避開尖刺

13. 再前進有大閘阻路，只好向上發展，攀上高台有一個守衛，解決他後又有一個守衛趕到，再殺！之後可跳到上邊。那裡有藥水和新武器「火炎刀」，取過後再拉機關便可關閉水池的機關。


◆殺完一個又有一個


◆取過火炎刀再拉機關

14. 回到9的水池，今次可以安全通過了。水池下有兩條路，共通的，不用花心思抉擇，要珍惜氧氣往上游。

15. 游上水池到達一個大堂，這裡只有一個房間可去，那裡有三塊石板，石板上各有不同圖案。先按三角形的再離開房間，其中一個房間便會開閘讓你進入。

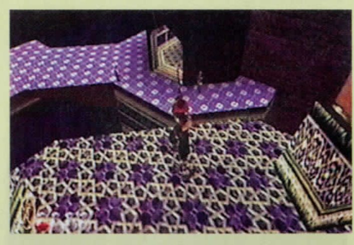
16. 入房後拉手把，門會打開，入內解決士兵再進入房間最深處會發現一個石台，可再往上攀，但攀上去時要小心不要按到旁邊的機關，不然會中箭。





◆小心，不要踏到旁邊的機關

17. 再前進會到達一個露台，往下望會看到兩個士兵，射箭殺死右邊那個，不然便沒法繼續前進。之後可回到15的房間。


◆一定要殺死右邊那個士兵

18. 今次踏上圓形的石板，然後離開去另一條通道。攀上高台後要留神，一定要由高台跳到另一邊，不然會中陷阱死。


◆一定要跳過去

19. 再前進，會到達有兩個士兵的位置，如沒有殺死先前的士兵，王子可會被從後暗算。但這裡還有一個士兵，解決他。


◆解決餘下的士兵

20. 繼續前進，踏下機關後橋會昇起，可到達對面。再攀上高台，跳到對邊。又有一個守衛，解決他又踏上機關，閘會打開。


◆解決士兵再踏機關吧

21閘打開後可沿路回到下層，不過踏上沿途的機關後會出現新通道。可乘昇降機到上層，又要跳繩。



◆ 又要跳繩

22跳繩後來到一個房間，內裡有個石台，將它推到下面便可離開，回到剛才跳繩的房間。



◆將石台推落下層

23看看下邊，看見水池吧，跳下去就是。可回到15的房間。今次踏圓形的石板吧。



◆跳到水池

24又到新通道，一直往前走會見到那壞女人，幹掉她再前進，避過最後一個陷阱便可過關往下一章去。



◆幹掉她便可過關



◆小心最後一個陷阱

第六章

1. 先直行拉旁邊的手把開閘，幹掉士兵再前進。落樓梯要貼牆而行，避開大刀機關。



◆ 小心大刀機關

2. 前無去路，於是攀上旁邊的窗台到外邊，到左邊幹掉敵人可拿到弓箭，右邊則是前路，亦有敵人，幹掉他再前進。



◆攀上窗台



◆幹掉士兵再前進

3. 再前行時要小心慢走，通道的陷阱會令人失足掉下，還是跳過去吧。



◆小心架空陷阱

4. 沿路前行會見到對面有一枝藥水，不過對面的石板也是陷阱，不要踏錯不同顏色相異的地板。

5. 藥水上邊還有一層，可從窗台進入建築物之內，內裡有一個士兵，不要理他，直衝向旁邊的通道即可。





◆從這裡進入



◆不要理這個兵

6. 出通道後會到達城堡上邊，可攀上石柱跳到對面繼續前進。



◆攀上石柱跳過去

7. 來到對面會有箭手放冷箭攻擊王子，所以不要呆呆的站著。四處走走，會找到一個有繩索的窗台，那就是出口。

◆ 那就是出口

8. 沿繩索到下邊有兩條通道，上樓梯那一邊還沒有用處，到另一邊。那裡有一個箱，利用木箱可跳到上邊的塔。





◆利用木箱跳到這裡

9. 塔內有一條通道，先有尖刺，後有大刀，先輕輕跳過尖刺，再爬行避開大刀，然後再有暗箭從牆壁射出，要小心。

10. 越過三重難關後、塔外仍有另一個機關，先踏下，上邊的大閘開了一半。另一半機關在對面，攀上旁邊的木樑可到對面，但先不要落去，木樑旁邊有藥水，取過再落也未遲。然後下去啟動機關，大閘完全開啟。

11. 啟動機關後，從旁邊的樓梯回到塔內，再沿路回到木樑處，可進入開放的大閘。

12. 過閘後無路可進，唯有跳到上邊再跳到另外一個塔。

13. 到對面後不要進塔，要到跳繩那邊，跳到對面。



◆從這裡跳到對面再跳繩。

14. 到對面後再跳到記錄點那邊，落樓梯。樓梯最盡頭有尖刺，小心。



◆前面有尖刺

15 之後到達露台，望左邊，看到士兵，幹掉他。



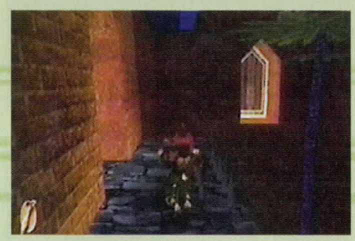
◆幹掉下邊的士兵

15. 接著先上樓梯踏機關板，再進入樓梯後的通道，幹掉內裡的老伯進入通道內乘昇降機。



◆幹掉這煩人的老伯

16. 到達上一層，又要貼牆而行避開尖刺。



◆ 這裡記緊要貼牆行……

17. 繼續前進有記錄點，再前進會到一條大樓梯。不要下去，那是陷阱，會掉到下邊。攀上橫樑到對面吧。



◆攀上橫樑到對面

18. 再前進，跳到對面水槽，一直行到最深處，幹掉最後一個士兵便可過關。



◆幹掉他就可過關

第七章



◆王子一開始在這個位置

1. 前面有一個老伯，不用理他。攀上右邊的木桶，經由露台可越過老伯旁邊的門。



◆攀上露台可到另一邊

2. 越過門後就要跳到對邊平台，但對邊平台有尖刺和暗箭，小心。



◆跳到對邊吧，不過小心尖刺和暗箭

3. 沿露台前進，可找到箭。然後要跳到對面的木屋頂再回到地上。繼續前進，拉開左邊小巷的木箱有隱形藥水。



◆拉開這個木箱會發現隱形藥水

4. 隱形後要加快腳步前進，左邊又有一條小巷，內有兩個士兵，之後有一個房間，到那裡取鑰匙和藥水可從窗台回到之前的小巷。這時候先回到 3 的木屋，會發現一個水龍頭。水龍頭前面有兩道門，中間有個鑰匙孔，調查後王子會用鑰匙開門。





◆水龍頭前面兩道門中間有個鑰匙穴

5. 兩道門殊路同歸，中途都有些尖刺陷阱，通道最後會通到一個木板陣，那裡飛箭四射，倒不如縱身一跳到木板下邊。木板下邊有個守衛，旁邊有個小道口，在守衛攻擊前衝到那裡就可到下一個區域。



◆調查這個水道口

6. 落水道後只有左邊的通道可行，通道入口有尖刺，要小心。



◆這裡有尖刺，小心。

7. 再前進的地上有個通道，可跳到下邊去。不過通道口中間又有尖刺，先偵察才好跳。繼續前進會見水怪，用火炎刀不難將他收拾。





◆用火炎刀收拾水怪

8. 再前進時會遇上尖刺陣，可先跳到上邊，再跳過去抓緊天花的單槓再跳到對面。



◆利用天花的單槓跳到對面

9. 繼續前行跳到上邊，那裡有兩個刀陣。接近後刀片會不斷伸縮，但不難通過。過刀陣後再前行便可由木柱攀回城鎮。



◆有兩個刀陣

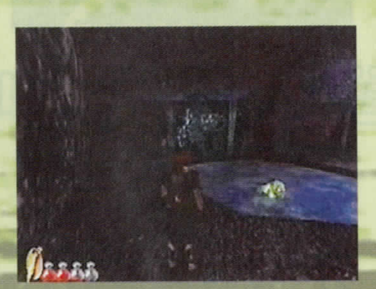
10.城鎮構造看似複雜，其實簡單。王子不妨先跳到最低層，視察四周，你會發現二樓有個房間，先取過裡面的笛。



◆到這個房間取笛

10. 取笛後回到這區的起點(9 的地方)，那裡三樓有個爛房間，內裡只有幾塊穩陣的木板，建議先用小跳躍跳到入口對面的木板，再跳到房間另外一邊，回到房間地面。房間裡有個地道，從那裡再前進。

11. 地洞有兩條分路，前有一隻水怪，一口氣跳過水池，避免戰鬥。從水怪旁的水道前進。



◆從水怪旁的通道前進

12. 到達水洞最深處有一條繩，王子會吹笛讓繩起舞昇到地面，爬上去又到達另一區。



◆王子會吹笛令繩索昇到上邊

13. 來到一個廢置海港，下水會即死，被水怪淹死，小心。這區左右各有個房間。到左邊的，可取得一把必殺刀，任何敵人中招即死，但只能用 3 次。



◆到左邊的房間可取必殺刀

14. 再沿房間右方前進，到達一塊大木板，大水怪忽然突襲，只有應戰。大水怪攻擊力極強，又會遠程攻擊，就用剛到手的必殺刀將牠祭旗。再從大水怪後面的路前進，一路跳會到達水寨，城門前有多個敵人。不用理會士兵，潛水衝到城門就可過關，其餘的下期再談吧……

待續...



◆進城門過關

◆惡戰大怪



TEXT:AINHO

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	CAPCOM
遊戲類型	RPG
發售日期	12月12日(發售中)
售價	2800日圓
容量	GD ROM
記憶	16 BLOCKS

對應周邊：KEYBOARD、Modem

エルドラドゲート ELDORADO GATE 第2巻

鬼神降臨大地之上

由CAPCOM開發，以天野喜孝擔任人物設計的隔月刊形式RPG《ELDORADO GATE》，不經不覺間其第二卷經已正式發售！今次第二卷的故事與第一卷並無重大牽連性，基本上每話都是以獨立形式來構成，即使對於一些未玩過第一卷的玩家，由今次才開始也可行，加上新增一個「EXTRA」的模式，亦可在這裡翻查第一卷各話的故事、人物介紹，以及各種遊戲中的用語等。至於已經持有第一卷爆機記錄的玩家，就可利用這些資料，在第二卷裡來開始遊戲，以繼續用回留下的金錢、武器、防具和魔晶石等。



◆第四話主角－巴度



◆這裡正是「運命之大地」



◆獸人族族長對蘭絲的婚禮感到十分感動



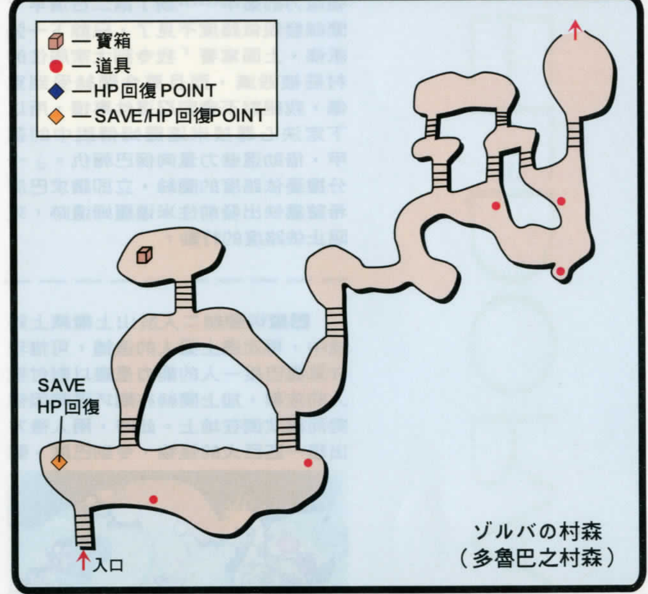




第四話「獸人巴度之嘆息」

若果沒有遊玩過第一卷的玩家，故事將會開始之前，首先介紹一位遊戲中負責找出世界上十二位鬼神之子的主要人物－巴度羅斯（バントロス），以及第一卷出場過的三位主角－高美斯（ゴメス）、卡蘭（カナン）和拉迪亞（ラディア）。畫面來到「運命之大地」上，巴度羅斯與第一卷的三位主角，正在相談有關餘下的同伴，同伴的總數為十二人，暫時已經召集了三位，即是說還餘下九人，而今次需要尋找的地方，位於新大陸南方的領土上，是他最近發現的謎之大陸。接著眾人面前的鏡子發出一度強光，鏡中映出新大陸上發現一位獸人少年，他隱約聽到遠方有一位名叫保巴（ブーバ）的傢伙，正在向一班獵人表示這裡附近必定是獸人居住的地點，相信他們前來的目的是想捕捉獸人來賣給人類，成為人類的奴隸……

主角巴度的故事在多魯巴之村(ゾルバの村)上開始。一天，正是巴度的妹妹—蘭絲（ライザ）與巴度好友—依路度（イルド），於村內舉行婚禮的盛大日子，蘭絲為將會進行的婚禮，正在自己家中細心地打扮，叫獸人族族長和巴度出外等候一會兒，這時玩者也可以正式操控巴度於村中自由移動。村裡出現不少閃閃的東西，這些都是代表著道具，玩者當然不要錯過。巴度到村中右下方與巴度的嫂嫂談話後，她便會將巴度已去世的媽媽所留下的「幸運之腕輪」交給巴度。當巴度與各村民談話後，族長表示蘭絲經已作好準備。當蘭絲從家中出來的時候，村民看見她所穿著婚紗的樣子均感到非常美麗。正當族長尋找依路度時，依路度匆匆忙忙地走進過來，蘭絲問他去了那兒，為何全身都沾上污泥呢？依路度喘不過氣立即解釋保巴為了捉拿獸人來賣給人類，現在正連同一批獵人接近這兒來捉拿我們。就來這時，村中突然受到一連串火球的襲擊，原來保巴經已來到，並且命令獵人將全部的獸人捉拿，巴度、蘭絲和依路度三人在其他獸人與敵方對峙的混亂之際，立刻從村上方通往森林的通道逃去，可是途中卻遇上不少獵人阻止三人前進，於是乎唯有與他們進行戰鬥。獵人的體力和攻擊力並不高（約HP20），兩三下攻擊便可輕易擊敗。當到達森林左上方的高處，則看見三位獵人正圍著一個寶箱，玩者接觸他們便會進入戰鬥，若果戰勝的話，便可從寶箱中取得能提升巴度防御力的防具，而到達另一邊的森林中，則可拾取一粒紅色的食人魔礦石（オーガストーン），用途是只要收集一定的數量後，於每話完成時進入一處名為「運命之大地」中，便可取得一些特殊的道具。正當三人將近成功離開這個森林時，保巴經已追趕上來，而且蘭絲更被保巴的攻擊而受了重傷，幸好三人最後總算暫時成功擺脫他們的追捕。





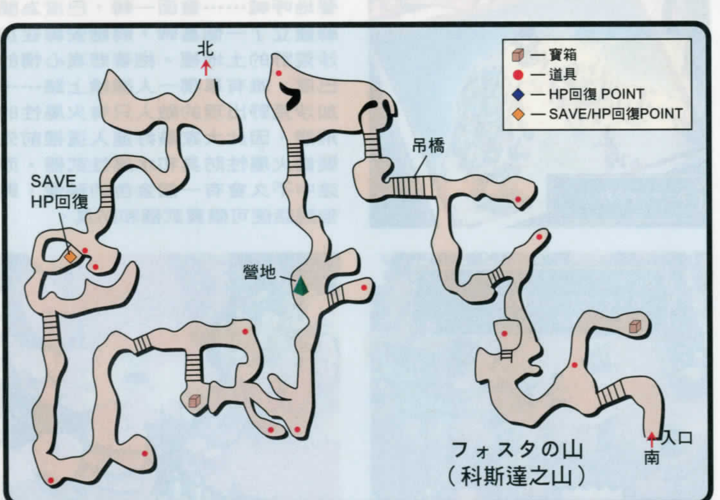


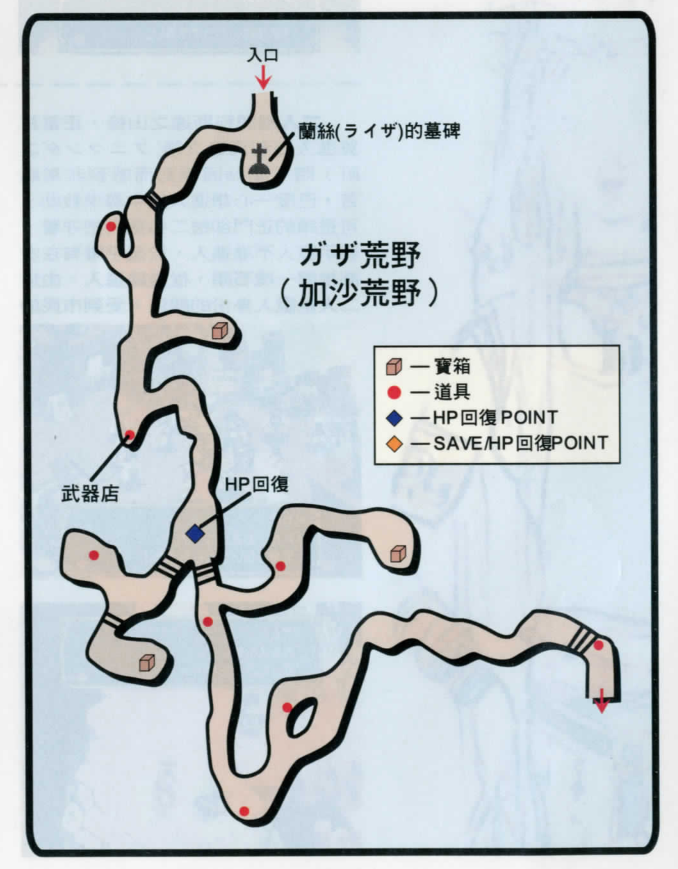




三人進入南面的科斯達之山（フォスタの山）時，已經下起雨來，而且更出現一些強勁的怪物向他們襲擊，注意其中一種名叫ドロンゴ的怪物，牠能夠奪取我方的金錢，因此玩者遇上這些情況時，應盡快地將它們擊敗，拿回被取走的金錢，防止它們連同金錢一起逃走。三人穿過吊橋來到山頂時，看見自己所居住的村莊已變成一片火海，依路度表示他認為這件事是由自己所引致，並打算回去與保巴報仇，就在蘭絲阻止依路度時，她卻因為之前的傷而倒在地上，幸好仍然能夠支撐起來繼續上路。三人行動中遇上一位人類正在扎營，巴度嘗試與他說話，得知他的名字叫捷斯姆（ジザム）。捷斯姆看見蘭絲受了傷，便要求三人於這裡休息一晚，巴度心想他並沒有兇意，便答應了他。來到晚上，捷斯姆向巴度介紹一處名為米達羅姆（メタノム）的巨大遺跡，這遺跡需要穿過加沙荒野（ガザ荒野）才能到達，裡面放置了一套傳說中擁有最







強威力的盔甲……到了第二日清早，蘭絲發現依路度不見了，只餘下一張紙條，上面寫著「我令到大家居住的村莊被毀滅，而且更令蘭絲受到重傷，我絕對不會容忍這件事情，所以下定決心尋找米達羅姆傳說中的盔甲，借助這些力量向保巴報仇。」十分擔憂依路度的蘭絲，立即請求巴度希望盡快出發前往米達羅姆遺跡，來阻止依路度的行動。





巴度與蘭絲二人於山上繼續上路途中，再次遇上獵人的追捕，可惜現在單靠巴度一人的能力是難以對付獵人的攻擊，加上蘭絲亦剛巧這時因傷勢而再次倒在地上。此時，兩人後方出現一匹巨大的怪物，令到巴度、蘭絲和獵人也感到十分害怕。就在巴度遇上這個兩面夾擊的危急形勢之際，在「運命之大地」上看著整個過程的高美斯，立即請求巴度羅斯批准他進入現實世界中拯救巴度，巴度羅斯當然一口答應他，而玩者現在也可以控制高美斯在「運命之大地」上移動。這裡出現一些名叫加比利(ガブリ)的動物，牠們所說的說話都是一些奇怪的語言，高美斯完全無法聽得懂，因此大家不需要理會它們。另外，值得一提是這裡還提供多間商店供玩者作整理裝備。當高美斯作好準備，與巴度羅斯身邊的紫色加比利談話，它便會詢問高美斯是否開始出發（選第一項），高美斯便被傳送到現實世界中的巴比利面前，並且加入巴度的隊中，並肩作戰對付這隻巨大的怪物。雖然這怪物是屬於樹屬性，但大家使用任何屬性的魔晶石攻擊牠也不會有多大效果，因此大家最好裝備樹屬性的防具，巴度和蘭絲作防禦或回復的工作，主要依靠高美斯使用普通攻擊便可輕易戰勝它。戰勝這隻怪物便輪到對付三名獵人，不過他們的能力都是一般的貨色，只要使用全體火屬性的魔晶石，便可一次過將他們置之死地。戰鬥結束後，巴度、蘭絲對高美斯突然出現感到十分害怕，而高美斯在解釋了自己不是敵人、並表示大家將會成為同伴後便消失了。但無論如何，巴度和蘭絲總算奇蹟地生存下來。







二人離開科斯達之山後，正當打算進入亞利馬達之鎮（アニマンダ之町）時，蘭絲因傷勢而感到非常痛苦，巴度一心想進入鎮中尋求救助，可是鎮的正門卻被二名獵人把守著，表示獸人不准進入，於是乎唯有在左面推開一塊石頭，從後路進入。由於二人是獸人身份的關係，受到市民的冷落，而且更看見巴度的嫂嫂和一些獸人被困在一個鐵籠中，從她口中得知族長已被獵人殺害了。當到達鎮的盡頭時，遭受門外一位小孩子戲弄，表示巴度可以進入這間屋子裡拿走一瓶萬能藥，就在巴度抱著興奮的心情，拿著這支萬能藥離開的時候，這位小孩子突然大聲呼叫，因而引發了所有市民前來，基於眼前這個形勢，二人唯有立刻匆忙地逃離，可惜給市民圍困，此時捷斯姆來到阻止市民的行動，但可惜市民沒有理會他，並且眾人一起圍打巴度與蘭絲……雖然二人到最後成功逃離來到加沙荒野（ガザ荒野），但是蘭絲卻被卻因為新傷舊患而喪命，巴度看見這個情況，無奈地向著天上大聲地呼喊……畫面一轉，巴度為蘭絲建立了一個墓碑，將她安葬在加沙荒野的土地裡。抱著悲哀心情的巴度，唯有單獨一人繼續上路……加沙荒野出現的敵人只有火屬性的飛龍，因此大家最好進入這裡前先裝備火屬性防具和水屬性武器，而途中不久會有一個金色的神像，與他說話便可購買武器和防具。











巴度經過漫長的行程後，終於抵達米達羅姆遺跡（メタノム遺跡）。這個遺跡就像一個迷宮，出現的怪物也是非常強勁，主要使用光屬性來攻擊。遺跡裡存有幾個帶電的磁場阻擋去路，不過大家只要推動旁邊的機關便可繼續前進。雖然巴度於遺跡中安全成功拿取「米達羅姆鎧甲」和「米達羅姆腳甲」，但是當進入深處打算拿取最後一件「米達羅姆肩甲」之前，驚動了右邊一部把守著的銀色機械人，接著戰鬥便隨即展開。由於今次BOSS是屬性光屬性關係，因此使用任何屬性攻擊它的結果都是差不多，雖則使出激光炮的威力並不強，不過光屬性的攻擊就非常高，能扣掉己方HP30左右。當它的損毀度達到50%以上時，便會不時啟動二次的補充POWER能力裝置，下一次攻擊威力就會有所提升（能一擊即死），因此大家遇上這個情況時，必需實行防禦指令，令損害程度得以大大縮減，只要依照這個秘訣來戰鬥，要戰勝它並不是一件艱難的事。成功敗擊它後，機械人本身因損壞度已經達98%，於是執行了自爆指令，巴度亦可以安全上前拿取最後一件防具「米達羅姆肩甲」。

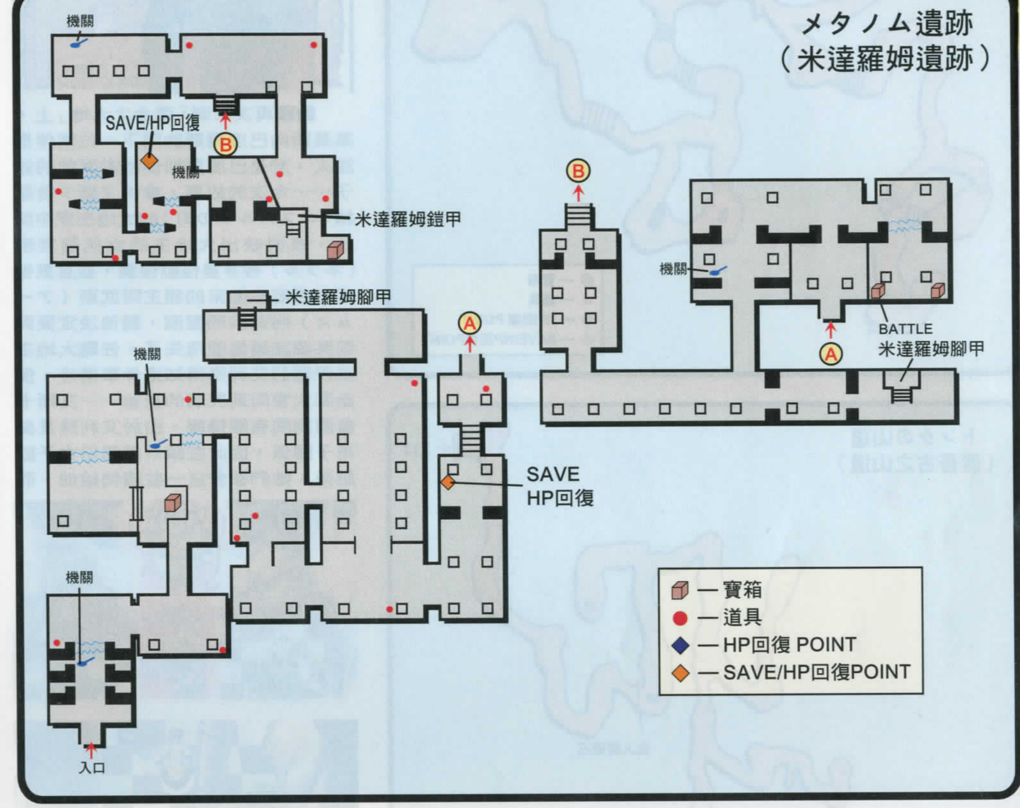




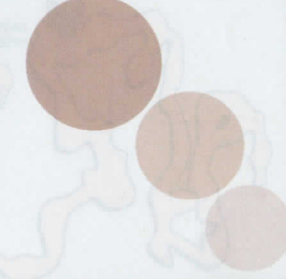








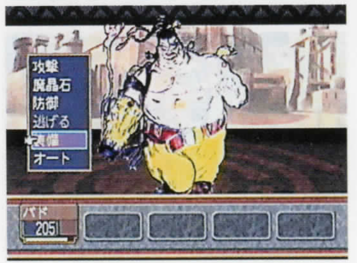
巴度將整套盔甲裝上後，利用這些力量飛回亞利馬達之鎮上，由於衝擊力量實在太大，令他著地時將地面弄出一個大穴，目睹整個情況的人也對他非常害怕，並且驚動一些守衛的獵人與巴度進行戰鬥。以現在巴度的能力，當然輕輕的一擊便可將他們擊敗。巴度來到保巴住所的門前，保巴從屋內走進出來，並派出四名獵人來阻止巴度的行動，可是他們仍然敵不過巴度，保巴看見這個情況，便向巴度作出攻擊，可是對巴度並不有功效，接著與保巴的戰鬥亦正式開始。這次可說是今話最後的一場戰鬥，保巴是屬於火屬性的，應該準備火屬性防具和水屬性武器。他也會間中使出毒攻擊，只要留意自己的HP，使用普通攻擊便可很快地擊敗他。戰勝保巴後，巴度穿著整套盔甲，捷斯姆來到時已經遲了一步，只好袖手旁觀眼見保巴因力量過大而失控，幸好他撞毀保巴的門口後總算停了下來。當捷斯姆打算上前說服已經失去理性的巴度之際，巴度看見眼前有一位小孩子，而這位小孩子更發出一度強光，與巴度的身體融合，再與強光一同消失……第四話結束後，巴度羅斯會為大家介紹下一話的主角，就是全國深受女性歡迎，名門貴族出身的大美男子——艾利殊先生（エリシン）。







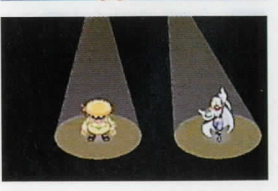




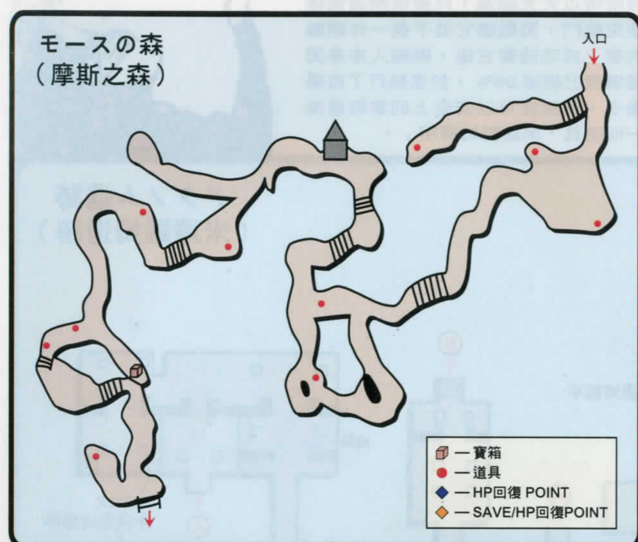


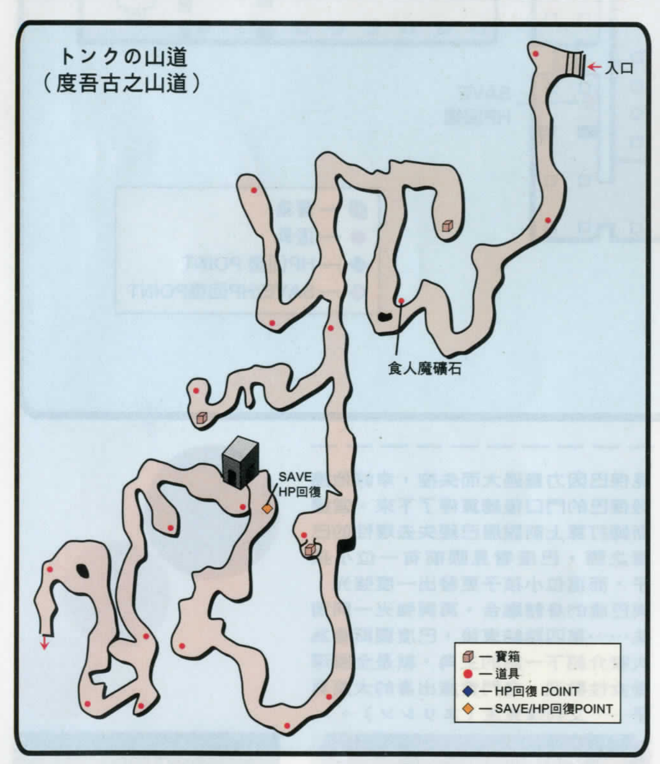






第五話「勇劍士艾利殊」







鏡頭再次來到「運命之大地」上，高美斯向巴度羅斯詢問下一位同伴是誰人，於是巴度羅斯便啟動面前的鏡子……今次的故事，會由艾斯卡魯羅鎮（エスカルロの町）的大地主家中開始，畫面映出大地主的女兒莉芙璐（ネフル）被多隻怪獸侵襲，並且更被從高處窗子進來的領主阿武斯（アームズ）將莉芙璐壓倒，說他決定要與莉芙璐結婚後便消失了。任職大地主家保鏢的艾利殊得知這件事情後，便走到大堂向莉芙璐的爸爸——艾斯卡魯羅詢問有關情報。由於艾利殊是美男子關係，因此在鎮外與部份女子談話後，她們都會送一些禮物給他，而位於右面的雜物房裡則有一個寶箱，玩者切勿錯過。艾利殊在鎮中收集情報，從一位農場主管口中得知附近的摩斯之森林（モースの森）近來經常有山賊出沒，於是艾利殊便決定出發前往北面的摩斯之森進行調查。艾利殊於森林中央發現一所屋子，於是便決定進入來看看究竟。進入後發現一名女子並與她交談，得知她現在是一位見習占卜師，名叫嘉度尼亞（カトレア）。嘉度尼亞向艾利殊占卜到將會有四位同伴合力擊退怪物，並且上天的神父向她表示了大劍……獵人……然後只要持有銀之武器才可勝利等使人費解的提示，接著說出這裡的西方是度吾古之山道（トンクの山道），南方則是哥摩羅山（コモロ山），並請求他找尋亞尼古斯（アレクス）回來便會有溫暖的湯享用，而艾利殊還可以在這裡作一晚休息。艾利殊成功通過摩斯之森後，便前往度吾古之山道，途中遇上不少山賊，不過他們的攻擊及防禦力並不高，相信以現時艾利殊的能力可謂綽綽有餘，其中山路上的一顆大樹後面則隱藏著一個寶箱，玩者不要錯過。





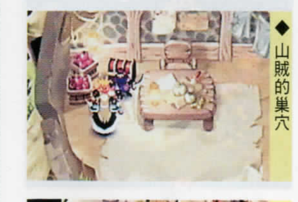












◆山賊的巢穴



◆嘉度尼亞的居所

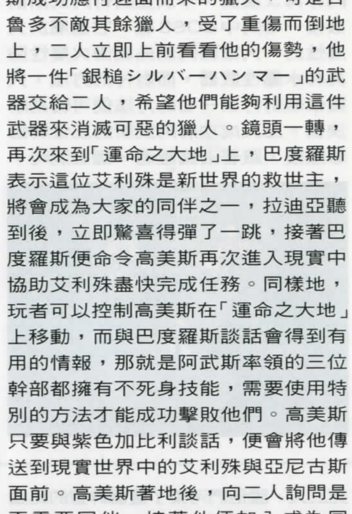
當艾利殊來到山項後，終於抵達山賊的巢穴，進入後發現右面的一個房間放置了一個寶物，可惜門上了鎖，暫時不能進入，艾利殊唯有進入中央的房間，向亞尼古斯說出一位名叫嘉度尼亞的女子想前來探訪他，於是尼古斯便拜託艾利殊，返回哥摩羅山請求亞尼古斯到來，而嘉度尼亞則暫時加入己方隊伍之列。亞尼古斯為了答謝艾利殊替他帶領嘉度尼亞來到這兒，便決定將一支開啟放置寶箱房間的鎖匙交給他。接著艾利殊就可以利用這支鎖匙取得這個寶物。過了一會兒，艾利殊再次回到中央房間，亞尼古斯便向他說出多魯古荒野（ドルク荒野）的深處可能有獵人出沒，之後亞尼古斯便加入己方隊伍，而嘉度尼亞則離開回到自己家裡。



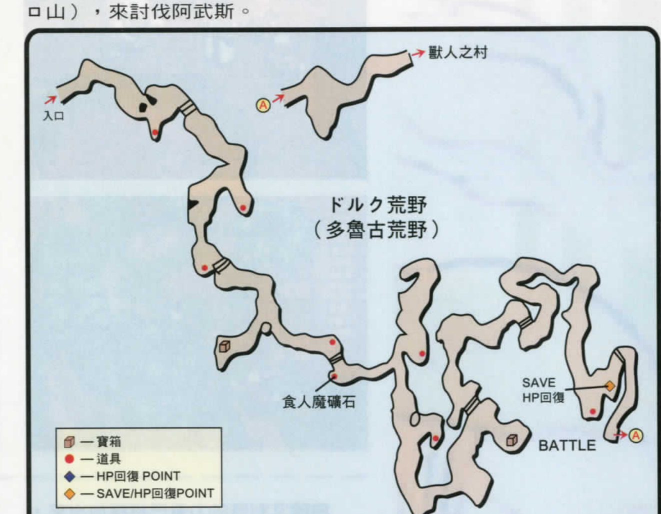




艾利殊與亞尼古斯二人來到多魯古荒野，這處出沒的怪物大多數是屬於火屬性，因此大家進入前應先裝備火屬性防具和水屬性武器。二人經過SAVE POINT不久後，聽到有一位獸人女子呼叫，原來她正被獵人追捕著，二人看見這個情況，毫不猶疑便與獵人進行戰鬥。戰勝後，這名女子卻沒有答謝二人而繼續驚慌失措地逃去。二人沿路來到獸人之村時，村中的獸人看見有人類進來入而大為震驚，隨後一名自稱「獸人之達人」一古魯多(グルド)出現，並向艾利殊詢問他會否使用暴力後(選第一項)，突然受到火球的襲擊，將一名獸人擊倒，原來獵人從兩面方向夾攻，這條村的族長也害怕得轉身便逃去了，而獵人的二名隊長則看見艾利殊與亞尼古斯後，便將他們進行戰鬥。隊長的攻擊力並不高，不過要注意他的麻痺效果攻擊，只要依靠亞尼古斯向他攻擊，艾利殊則負責回復體力的工作，便可



很快輕易戰勝。雖然艾利殊與亞尼古斯成功應付迎面而來的獵人，可是古魯多不敵其餘獵人，受了重傷而倒地上，二人立即上前看看他的傷勢，他將一件「銀槌シルバーハンマー」的武器交給二人，希望他們能夠利用這件武器來消滅可惡的獵人。鏡頭一轉，再次來到「運命之大地」上，巴度羅斯表示這位艾利殊是新世界的救世主，將會成為大家的同伴之一，拉迪亞聽到後，立即驚喜得彈了一跳，接著巴度羅斯便命令高美斯再次進入現實中協助艾利殊盡快完成任務。同樣地，玩者可以控制高美斯在「運命之大地」上移動，而與巴度羅斯談話會得到有用的情報，那就是阿武斯率領的三位幹部都擁有不死身技能，需要使用特別的方法才能成功擊敗他們。高美斯只要與紫色加比利談話，便會將他傳送到現實世界中的艾利殊與亞尼古斯面前。高美斯著地後，向二人詢問是否需要同伴，接著他便加入成為同伴，並表示出發前往哥摩羅山（コモロ山），來討伐阿武斯。











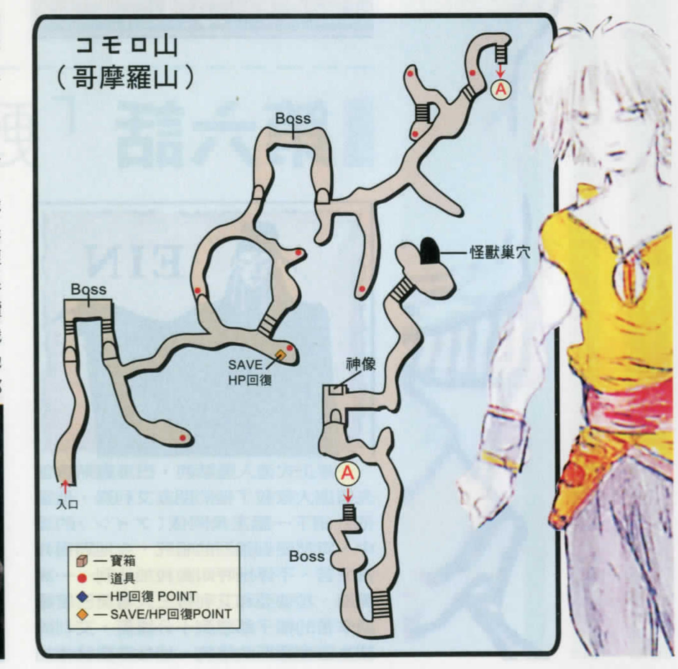


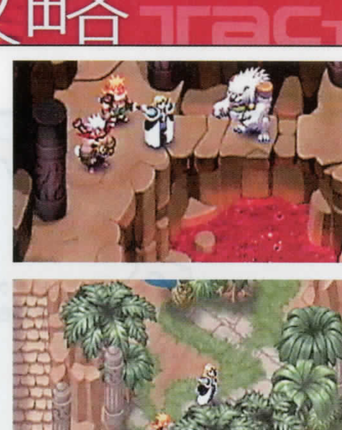


三人離開獸人之村後，來到哥摩羅山上，正當打算通過一座塔的一條石橋時，突然出現一名由阿武斯派來的三位幹部之一，目的是阻止他們前進，以免影響阿武斯與莉芙璐進行的婚禮，接著戰鬥便隨即展開。不知大家還記得見習占卜師嘉度尼亞所占卜的內容嗎？這句「只要持有銀之武器便可勝利…」的真正意思，原來正是用來消滅阿武斯的三位幹部，因此高美斯和艾利殊二人必需裝備銀系（シルバー系）的武器，才能夠徹底地消滅他們，否則擊敗他們也會再次復活。至於今次需要對付的ブラックトゥース是屬於水屬性，因此大家最好裝備水屬性防具。它的普通攻擊力不但強，而且還能夠作出全體攻擊，不過大家只要使用帶有攻擊力下降效果的火屬性魔晶石，便可將它的攻擊力大減，這樣戰鬥亦變得輕鬆得多了。戰勝他後，三人繼續上路，當進入火山口時，受到第二名ホワイトテール阻擋去路，於是乎唯有與他進行戰鬥。今次的敵人比前者容易對付，是屬於光屬性的。雖然它經常使出回復體力或增加攻擊、防禦力等特殊效果的行動，但是大家只要不理會，繼續使用普通攻擊來對付它便可輕易戰勝。當三人從一條梯級降落到一處地洞時，再次受到第三名阿武斯的幹部









ーゴールドクロー阻擋前進，於是戰鬥亦再次展開。今次是對付阿武斯前最後一場的中BOSS戰，它是屬於火屬性的，大家戰鬥前先裝備火屬性防具和水屬性武器，而對付的方法，只要依照對付第一名的方法便可輕易解決他。三人成功將阿武斯的三位幹部擊敗後，跟著沿路經過一個石洞時，前方的一座鬼神像竟然向艾利殊說話，接著便把他的力量釋放出來，成為第五位鬼神之魂的繼承者，並且獲得「天馬之紋章ペガサスのエンブレム」和得到「速攻」的特殊能力，而最後鬼神像表示只要集合十二人的力量，便可阻止大惡魔拿斯(ラージン)復活…。





由於艾利殊的力量己經釋放出來，因此他現在的體力和能力也得以提升，三人繼續上路不久，終於抵達阿武斯的巢穴。進入後，看見阿武斯與失去知覺的莉芙璐正在舉行婚禮儀式，阿武斯看見三人，說他們污染了這個神聖的結婚儀式，自己絕對不會原諒，於是戰鬥隨即展開。這次是今話中的最終BOSS戰，阿武斯屬於光屬性，不但體力高，而且還會使出強勁全體的光屬性攻擊，因此大家不時需要使用混合「Wヒート」和「ヒート攻」的魔晶石，來回復己方體力和將對方的攻擊力減低，不過注意它會使出「淨化之風」將己方的特殊效果抵消。只要花點心思於作戰上，便可成功消滅它。戰勝阿武斯後，畫面映出在艾斯卡魯羅家的大堂中，艾利殊與莉芙璐正在舉行婚禮，可是雙方正想接吻之際，突然聽到一把聲音來阻擾二人，接著獵人隊長連同二名手下衝進來，強行將艾利殊帶走……鏡頭一轉，看見艾利殊來到「運命之大地」的外面，碰巧拉迪亞為呼吸一下外面新鮮空氣而走了出來，艾利殊從高處看到這位美麗的女子後，就好像入了迷一樣，急匆匆走到她前面……











第六話「甦醒的阿依們」



當正式進入這話前，巴度羅斯會首先答謝大家救了他的朋友艾利殊，但當他介紹下一話主角阿依(アイン)的途中，突然受到強烈的咀咒，令他顯得非常辛苦、不停地呼叫救救加比利……高美斯、拉迪亞和艾利殊三人看見巴度羅斯辛苦的樣子都感到十分擔憂，艾利殊認為巴度羅斯的怪病，相信需要拯救加比利才能治理得好，於是高美斯便從他的提示決定進入現實世界，到達一條名為卡馬之村(カーマの村)以尋找元兇。高美斯作好準備後，便請求紫色加比利將他傳送往現實中。高美斯著地後，身處在艾斯卡魯羅鎮上，他發覺鎮中多了一些名叫阿依的神秘人物出沒，於是便向市民打聽，得知他們為了服從主人的命令，不斷努力地進行工作，而這些阿依們都會叫主人為MASTER。高美斯向市民收集情報後，便離開這兒出發前往古代之塔。抵達後，遇見一位發掘屋的主管正在發掘一些物品，於是上前與他進行談話，得知前往卡馬之村的路受到破壞，需要穿過這座塔才能通過。可惜高美斯發覺塔的入口封閉著，





在想不到甚麼辦法開啟這門之前，決定暫時離開這兒。就在返回出口後，看見發掘屋的主管被一些謎之生物圍住，幸好得到高美斯的相救，將這些生物擊退。主管為了答謝高美斯的相救，決定喚起阿依來協助他順利通過這座塔。主管向阿依表示高美斯是他新的主人，並說出阿依於萬年前是被人類改造的人造人，近期才大量地發掘出來，然後阿依便正式加入我方隊中。高美斯帶領著阿依來到入口的門前，請求阿依為他調查一下此門如何開啟，阿依表示開啟此門會有點危險，是否開啟它？（選第一項）。阿依雖然成功開啟此門，可是卻受到強勁的電壓，而招致全身嚴重損壞，於是高美斯唯有在進入這塔前，再次回到主管處領取新的阿依。



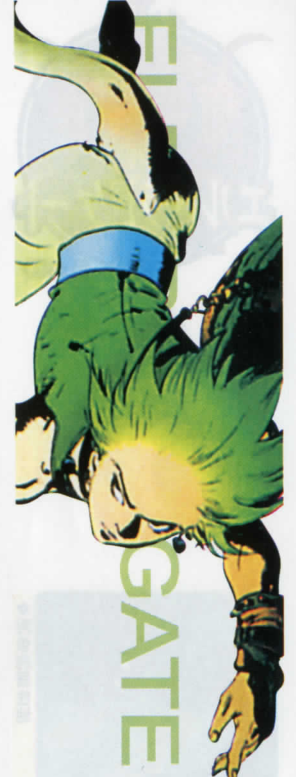






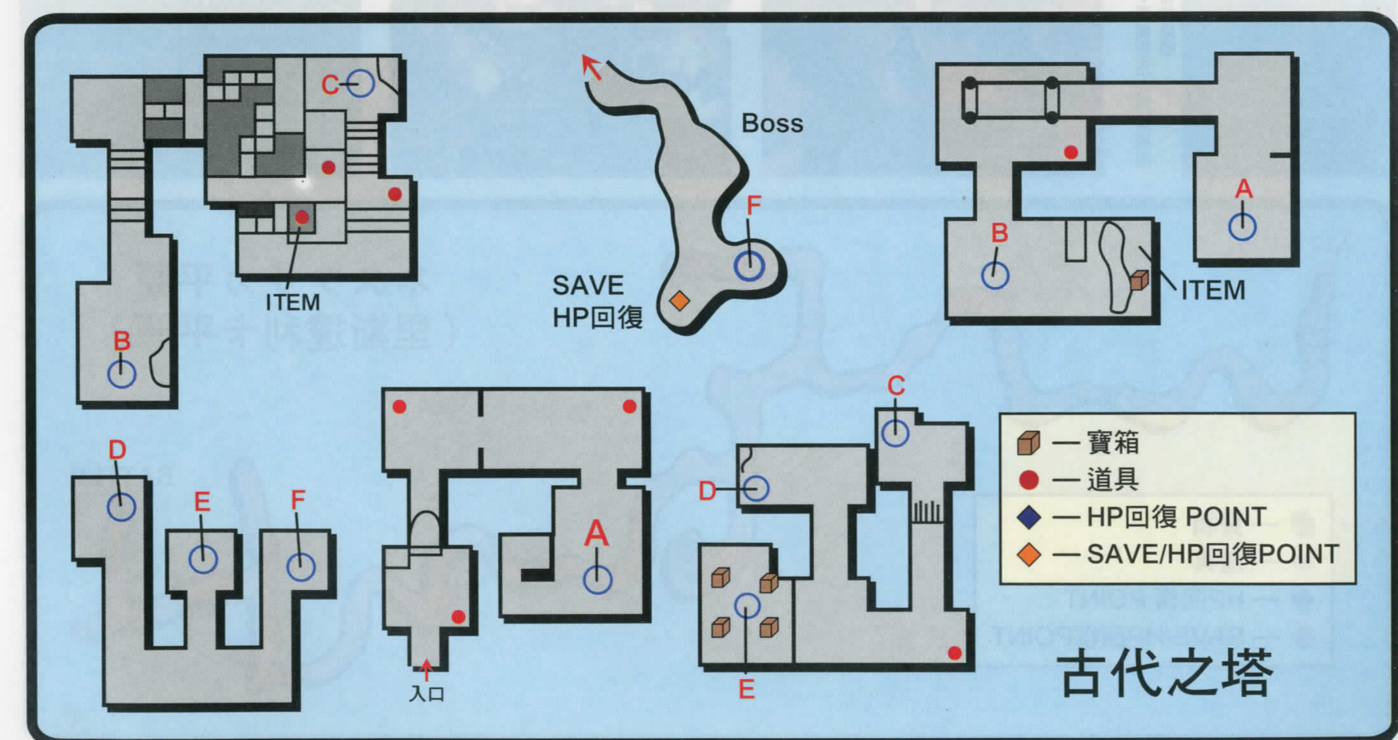






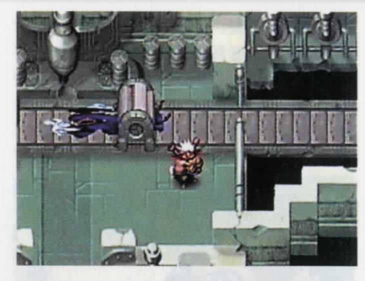
在古代之塔中，阿依會與高美斯一起戰鬥，加上他的體力並沒有限制，對己方作戰可謂稍為有利，不過由於他們需要服從主人的命令和保障主人的安全，所以當為主人開啟一些通道和機關時，有機會因而受到破壞，因此大家可能需要多次返回入口向主管更換新的阿依。另外，玩者想要更短時間返回入口的話，筆者建議不妨從一些洞穴位降落下一層。塔中的敵人並不強勁，以高美斯的能力可謂輕易對付，而玩者則需要踏上一些傳送裝置，才能通往另一層。至於到了第二層時，會發現右邊有一個寶箱是不能以直接方法取去，其實只需要在第三層的中央那個道具點前方的位置，降落下一層便可成功取得，玩者可參考附圖的正確位置。正當高美斯順利來到塔頂時，突然出現一頭食人植物，並且吐出多頭小食人植物，襲擊高美斯和阿依。它們的體力並不多，一二下攻擊便可輕易將它們擊敗。成功擊敗這些小食人植物後，這頭食人植物繼續源源不絕吐出更多的小食人植物，於是阿依決定將它們引到自己的身上，高美斯看見這個情況

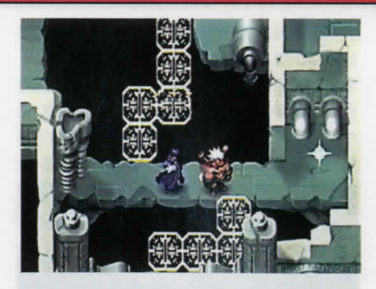






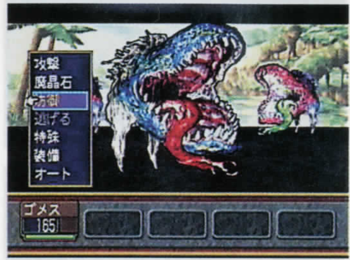
後，感到十分激怒，以致引發他部份的真正力量釋放出來，而獲得「怒髮天」新的特殊能力（其效果能提升攻擊力，但相反地防禦和念動力則下降），接著高美斯以一人之力與這頭植物進行對決。這頭植物是屬於火屬性的，大家最好裝備火屬性防具，注意它會放出毒攻擊，由於它們只使用普通攻擊來傷害我方，所以只要使用能減低對方攻擊力的魔晶石，便可輕鬆地收拾它。












◆阿依的居住地



◆阿依因曾經與敵人交戰而受了重傷



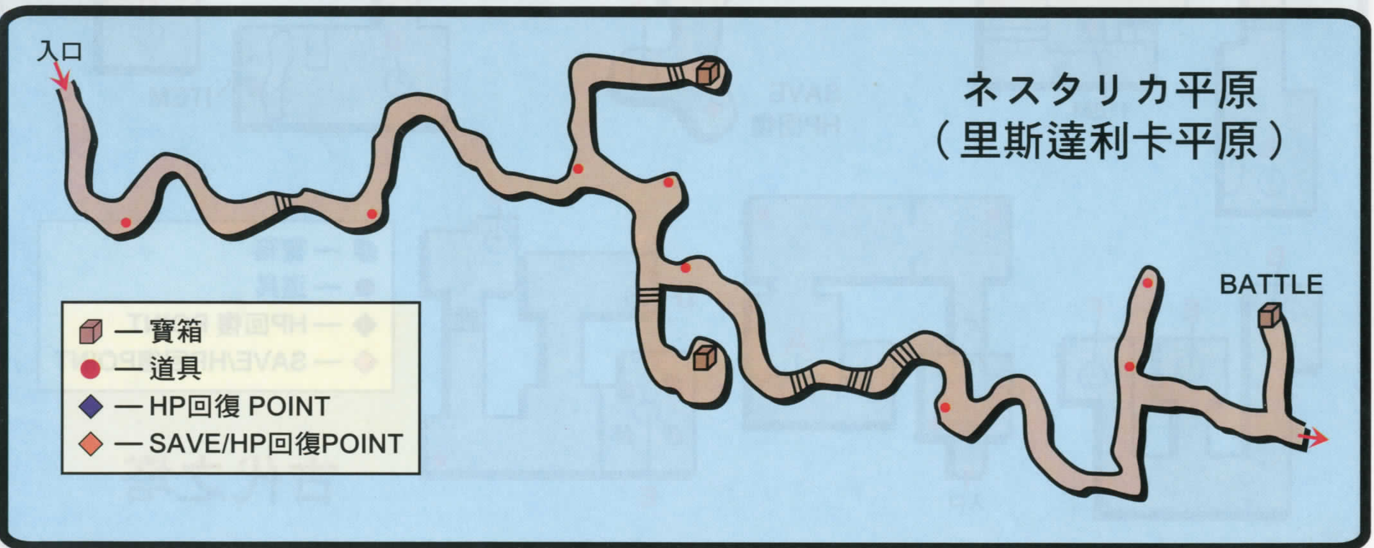
◆高美斯正在想擺脫阿依的追隨……

戰勝它後，阿依亦安全無事，一起從出口離開這兒。二人來到比魯丹之丘（ベルデの丘）上，看見一位身穿粉藍色衣服的小孩子，因二人來到而驚慌地回到家裡。進入後，高美斯才得知這裡是阿依的家鄉，他的媽媽和爸爸也在這兒。可是就在這時，高美斯帶領的阿依突然倒在地上，他的爸爸認為他的機能需要進行修理，叫高美斯出外等候一刻。過了一會兒，高美斯終於可以進入，見到阿依經已修復好，而阿依則答謝高美斯的相救。接著阿依的媽媽認為由於很久都沒有客人來到這裡，所以便邀請高美斯在這裡吃一餐飯和逗留一晚。第二天，高美斯為了阿依能夠與家人一起團聚，想擺脫阿依的追來，可是由於他認定高美斯是他的主人關係，不斷追隨他，於是高美斯告訴阿依，表示與自己一起會有生命危險，倒不如在這裡與家人一起自由地生活，可惜阿依並沒有理會他的勸告，高美斯亦只好大叫一聲「蠢才！」急急地離開了。當高美斯離開後，玩者操控的角色便會切換成阿依。阿依初時的體力及攻擊力並不高，玩者應付敵人時要額外提神。阿依從他的媽媽口中得知高美斯出發尋找加比利後，決定出發尋找高美斯的下落。阿依來到卡馬之村，從村中一間酒場內的一位客人中得知智拉利博士（チラリン）會得知有關加比利的情報，於是阿依便轉向智拉利博士詢問，可惜他現在只顧著享受美酒，所以唯有暫時離開這兒。過了一陣，再次回到酒場向智拉利博士詢問有關加比利的情報，那時他會問阿依想知道愛、人生，抑或加比利的情報（選第三項），得知曾經看見加比利於這個村南方的里斯達利卡平原（ネスタリカ平原）出沒，並且看見一位大男子正在向著這裡進發，相信他所說的正是高美斯，於是阿依便出發前往里斯達利卡平原，希望找到高美斯。正當阿依通過一條吊橋後，眼前突然出現一隻名叫多富（ドンプ）的加比利向他呼叫，接著便有幾匹生物捉拿她，於是阿依立刻追上，看見有大批生物正在圍著這隻加比利，幸好得到阿依的相救，將這些生物擊退，而加比利多富則與阿依一起上路。









阿依與加比利多富安全離開里斯達利卡平原，來到智巴拿濕原(ジブラ湿原)時，畫面映出一班加比利受到另一批食人植物的襲擊而四處逃跑，就在高美斯打算對付食人植物之際，阿依及時來到，高美斯更利用自己的力量，將一頭食人植物彈開，接著他以MASTER身份命令阿依回到自由的生活。就在這時，一隻加比利被另一頭食人植物吞下，並且放出小食人植物來阻止高美斯的行動，高美斯在迫於無奈的情況底下，只好暫時接受阿依加入己方隊中，合力消滅這頭食人植物。今次戰鬥，基本上與之前對付這種植物的方法相同，都是使用「ヒート攻」將對手的攻擊力大減，便可輕易戰勝。戰鬥結束後，怎料這頭食人植物仍未死去，並且更企圖從背後偷襲高美斯，幸好得到阿依身體的擋住，但卻因而令他受到損傷，而這頭可惡的食人植物則成功逃離。高美斯看見阿依受了重傷，認為他現在不能繼續應付戰鬥，於是便決定返回他的家裡作維修工作。阿依的爸爸表示，幸好高美斯及時將阿依送回來，否則遲了一步便性命難保，更表示高美斯多次幫忙我們，而感到不知如何報答他，只好說出保證會盡快將阿依修理好。高美斯單人匹馬回到智巴拿濕原，以繼續拯救卡比利們。來到智巴拿濕原的盡頭時，看見食人植物正在不斷碰撞一棵有一班卡比利躲在樹上的樹，高美斯想上前阻止食人植物的行動，可是卻被它輕輕的一擊，便將他掉至沼澤裡…。鏡頭一轉，看見阿依的身體雖然暫時修理完畢，但是阿依的身體仍然未能完全康服，因此他的爸爸叫阿依不要勞動太多，不過阿依現在十分擔憂主人高美斯的情況，所以便不理會甚麼，立即出發回到智巴拿濕原。阿依在智巴拿濕原前進不久，發現原來的通道受到破壞而不能通過，於是唯有從另一條隱藏通道進入。





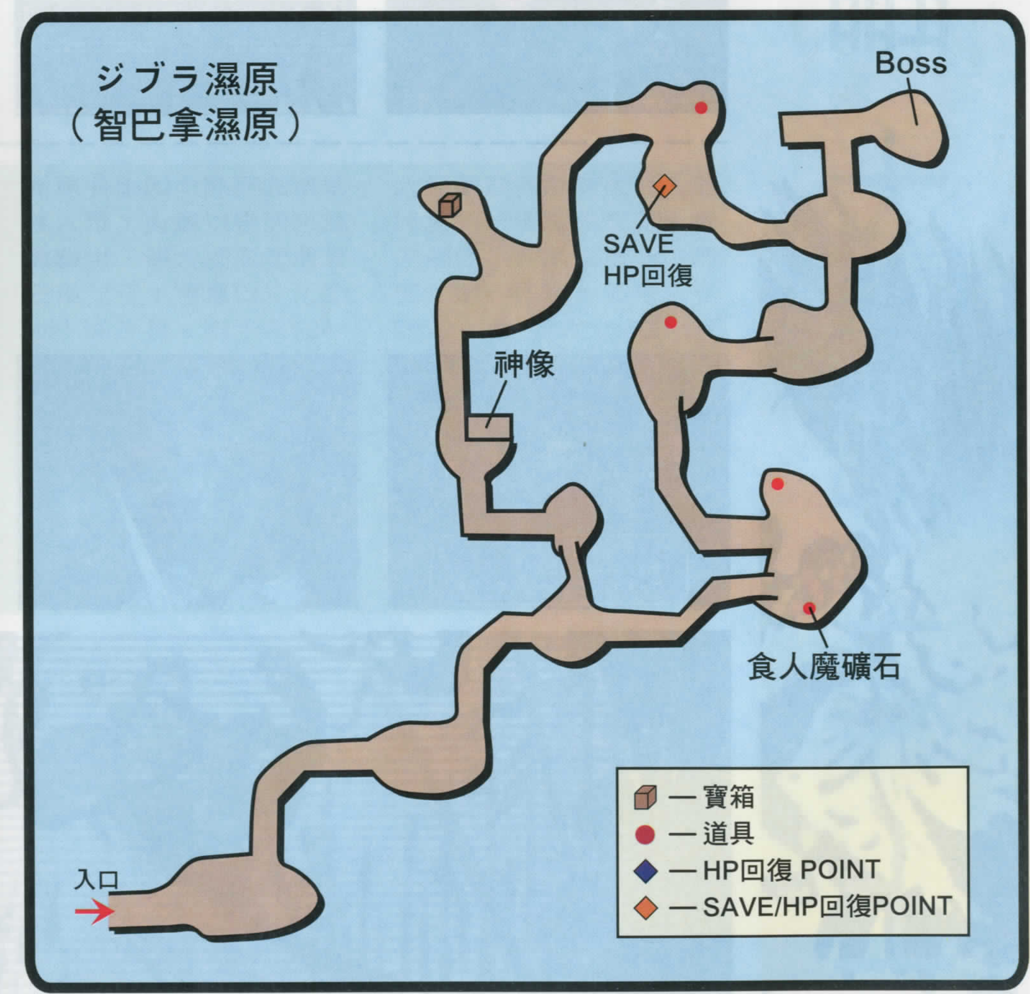












鬼神降臨大地之上

當阿依走到一個鬼神像前，鬼神像發出聲音，並說阿依就是第六位鬼神之魂的繼承者，接著便將他的力量釋放出來，而獲得「巨像兵之紋章ゴーレムのエンブレム」及特殊能力「身代わり」，並且他的能力及體力也因而得以提升。阿依將近到達盡頭時，看到多富十分之徬徨，阿依立刻上前詢問，原來它正為掉落沼澤裡的高美斯好像沒有任何反應而擔憂，於是阿依用力將高美斯拉上來，幸好他並沒有甚麼大礙，而高美斯、阿依和多富三人則成為一隊，合力對付這頭食人巨大植物（大家對付這頭食人巨大植物前，請先返回SAVE POINT進行記錄）。三人對付巨大食人植物之前，首先需要連續進行兩場的中BOSS戰，大家只要同樣利用「ヒート攻」或「ヒート痺」，將對手減低攻擊力或麻痺，要戰勝它們便不成問題。戰勝它們後，終於來到今話的最後BOSS，看見它的身形如此般巨大，都知道其實力是勝人一籌，可說是整個遊戲中最難應付的一位，攻擊力非常強勁，能夠一次扣掉己方70左右的體力。由於它是屬於火屬性的，所以大家裝備火屬性防具和水屬性武器，不過大家只要手上持有多點「ヒート痺」魔晶石的話，這場戰鬥便會變得非常容易，但是需要混合三件的效能，才足以將它麻痺，注意過了一段時間便會失效，所以大家切勿浪費時間，不停使用普通攻擊便可很快將它消滅。







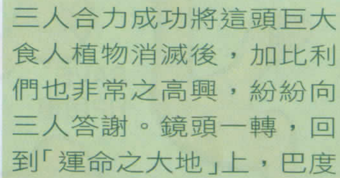








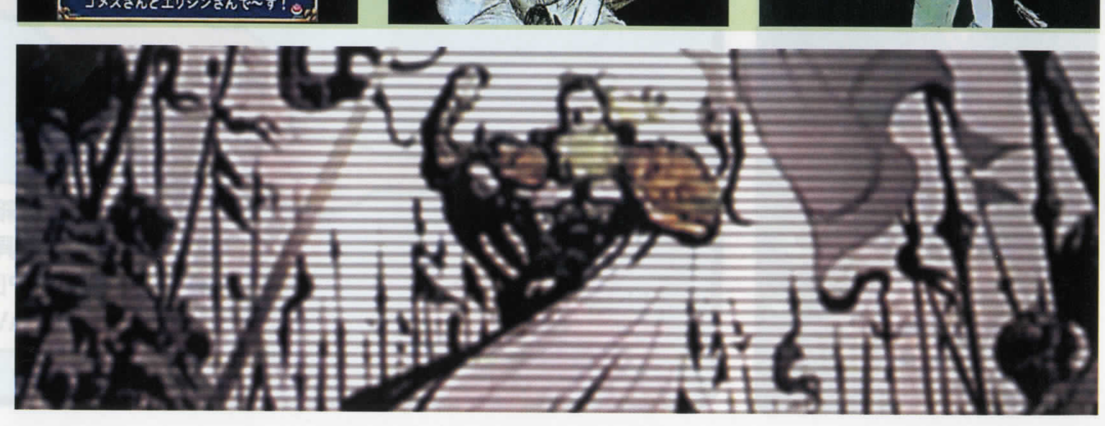
三人合力成功將這頭巨大食人植物消滅後，加比利們也非常之高興，紛紛向三人答謝。鏡頭一轉，回到「運命之大地」上，巴度羅斯的怪病也因這件事情結束而得以康復，眾人看見他並沒有大礙，也總算鬆了一口氣呢！至於第三卷的第七話，是名叫「水沒之都」，故事將會圍繞高美斯和艾利殊，不知二人會面對著甚麼事情呢？這樣就需要等待2001年2月2日的來臨，到時便自













登場敵人資料一覽表

樹屬性

名稱	獲得道具
しびれバチ	リーフ
毒ムカデ	リーフX2／知恵の輪
シャドーパンサー	リーフX2／旅人のパッド
グリーンジェル	リーフ
ワーウルフ	WリーフX2／ブロンズナイフ（樹）
人食いワニ	リーフX2／旅人のはさまき
ラフレーマーマ	リーフX3／知恵の輪

火屬性

名稱	獲得道具
ハンター	ヒートX2／ガラクタ
ワイドウィング	ヒートX2／WヒートンX2
クリムゾンレッド	ヒートX2／旅人の手袋
ランドウォーカー	ヒートX2／アイアンナイワ（火）
山賊	Wヒート／精神の本
ブラックアーマー	ヒートX2／シンプルスーツ（火）

水屬性

名稱	獲得道具
死をよぶ翼	アイスンX2／銀の羽根
サーベルクロー	アイスX3／ブロードソード（火）

光屬性

名稱	獲得道具
ドロンゴ	ライト
ジャンクスバイド	ライト
鐵魔人	リカバX2／無銘の刀（光）
チェツカー	ライトX2
ミミック	知恵の冠
お化けカボチャ	リカバ

中 BOSS & BOSS

巴度編

名稱	屬性	獲得道具
グラスドラン	樹	WリーフX10／タフな首輪
ガーディアンロボット	光	─
ブーバ	火	スラッシュソード（火）

艾利殊編

名稱	屬性	獲得道具
親玉ハンター	火	WヒートX5／音速の靴
ブラックトゥース	水	アイス速X5／アイス回X5
ホワイトテール	光	リカバX10／音速の冠
ゴールドクロー	火	ヒートX5／シルバーハンマー（火）
アームズ	光	WライトンX15

阿依編

名稱	屬性	獲得道具
プチバク	火	旅人のぼうし／旅人のこて
バクバク	水	アイスX15
クイーンバクバク	火	毒の護符

武器、防具合成一覽表

武器

ハンマー系

名稱	攻擊力	組合
ヤマネコのかづち	5	さびたかなづちXさびたかなづち
アイアンハンマー	6	ブロンズハンマーXダブルハンマー
スチールハンマー	9	アイアンハンマーXヘビーハンマー
小惡魔の鐵槌	12	ヘビーハンマーXスチールハンマー
灰色犬のかなづち	14	さびたかなづちXヤマネコのかづち
兵士の戰斧	16	バトルハンマーX灰色犬のかなづち
スリッジハンマー	17	スチールハンマーX小惡魔の鐵槌
バトルハンマー	20	小惡魔の鐵槌Xスリッジハンマー
シルバーハンマー	22	ガブリの戰斧Xガブリの戰斧

弓系

名稱	攻擊力	組合
エアボウガン	5	ブロンズボウXコウモリの弓
スチールボウ	8	音速の弓Xロングボウ
音速の弓	11	アイアンボウXシンプルボウ
音速の弓	11	コウモリの弓Xコウモリの弓
ロングボウ	13	音速の弓Xさびた弓
バトルボウ	14	ロングボウXスチールボウ
光速の弓	15	ロングボウXバトルボウ
シルバーボウ	19	光速の弓Xバトルボウ
ヘビーボウ	21	光速の弓Xシルバーボウ

ナイフ系

名稱	攻擊力	組合
エアレイピア	2	ブロンズナイフXスパローダガー
アイアンナイフ	9	ブロンズナイフX星くずの短剣
スチールナイフ	11	アイアンナイフXピジョンダガー
盜賊のナイフ	12	エアレイピアXエアレイピア
スネルナイフ	14	スチールナイフXさびたナイフ
スワローダガー	17	スパローダガーXピジョンダガー
レンジャーナイフ	18	スネルナイフXバトルナイフ
流星の短劍	23	レンジャーナイフXスワローダガー
ゴールドナイフ	24	流星の短劍Xシルバーナイフ

ソード系

名稱	攻擊力	組合
ロングソード	4	さびたつるぎXブロンズソード
使い魔の刃	8	ロングソードXブロンズソード
アイアンソード	9	使い魔の刃Xブロンズソード
足輕の刀	12	無銘の刀X無銘の刀
スチールソード	14	アイアンソードXファイターソード
ブロードソード	16	スチールソードXファイターソード
バトルソード	17	スチールソードXブロードソード
サムライの刀	19	足輕の刀X無銘の刀
シルバーソード	22	サムライの刀Xスラッシュソード
バスタードソード	27	シルバーソードXスラッシュソード

防具

重鎧系

名稱	HP	防禦力	組合
アイアンアーマー	7	5	シェルアーマーXリンクスアーマー
ヘビーアーマー	12	7	アイアンアーマーXアイアンアーマー
使い魔の鎧	15	8	アイアンアーマーXヘビーアーマー
ジャツカルアーマ	26	10	使い魔の鎧Xスチールアーマー
ハードアーマー	27	13	ジャツカルアーマXバトルアーマー
スケールアーマー	30	14	ハードアーマーXバトルアーマー
ロングアーマー	41	16	小惡魔の鎧Xスケールアーマー
シルバーアーマー	50	19	小惡魔の鎧Xロングアーマー

スーツ系

名稱	HP	防禦力	組合
フラットスーツ	4	4	ボディスーツXスズメのかたびら
ヘビースーツ	13	7	フラットスーツXスズメのかたびら
ヤマバトのかたびら	12	9	子惡魔の裝束Xシンプルスーツ
ブロックスーツ	25	13	ハイレザースーツXレザースーツ
ガーディアンスーツ	27	14	ハイレザースーツXブロックスーツ
エクセレントス	30	15	ガーディアンスーツXブロックスーツ
星ぼしのスーツ	35	16	ガーディアンスーツXエクセレントス
つばぬのかたびら	25	18	星ぼしのスーツXエクセレントス

ローブ系

名稱	HP	防禦力	組合
使い魔のベスト	2	3	ゆぶれたローブXゆぶれたローブ
シンプルローブ	7	5	コツトンローブXフラツトローブ
キルトローブ	11	7	シンプルローブXスズメの服
ヤマバトの服	12	8	シンプルローブXキルトローブ
子惡魔のベスト	13	9	ヤマバトの服Xキルトローブ
レザーローブ	17	10	ヤマバトの服X子惡魔のベスト
リネンローブ	18	11	子惡魔のベストXレザーローブ
シルクローブ	19	12	スズメの服Xスズメの服
エンジェルクロス	27	13	シルクローブXリネンローブ
ベルベツトローブ	24	14	シルクローブXエンジェルクロス

胸當て系

名稱	HP	防禦力	組合
グレムリンメイル	5	4	ブロンズプレートXジェルプレート
盜賊の胸當て	18	5	ジェルプレートXジェルプレート
アイアンプレート	9	6	グレムリンメイルXジェルプレート
ヘビープレート	12	8	グレムリンメイルXアイアンプレート
バトルプレート	22	11	スチールプレートXヘビープレート
ハードプレート	24	12	スチールプレートXバトルプレート
イビルメイル	27	13	ハードプレートXバトルプレート
バルキープレート	31	14	ハードプレートXイビルメイル
ロングプレート	37	15	バルキープレートXイビルメイル
シルバープレート	40	17	バルキープレートXロングプレート
パワードプレート	48	19	盜賊の胸當てXジェルプレート





幕末浪漫第二幕 月華之劍士 Final edition

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商 / 製造商	SNK
遊戲類型	FIG
發售日期	12 月 21 日
售價	5,800 日圓
容量	GD ROM
記憶	3 BLOCKS

FIG / 1 ～ 2P / MEMORY BACK UP / 對應 PURU PURU PACK / 對應 ARCADE STICK

TEXT : KOTARO

楓

劍客指南

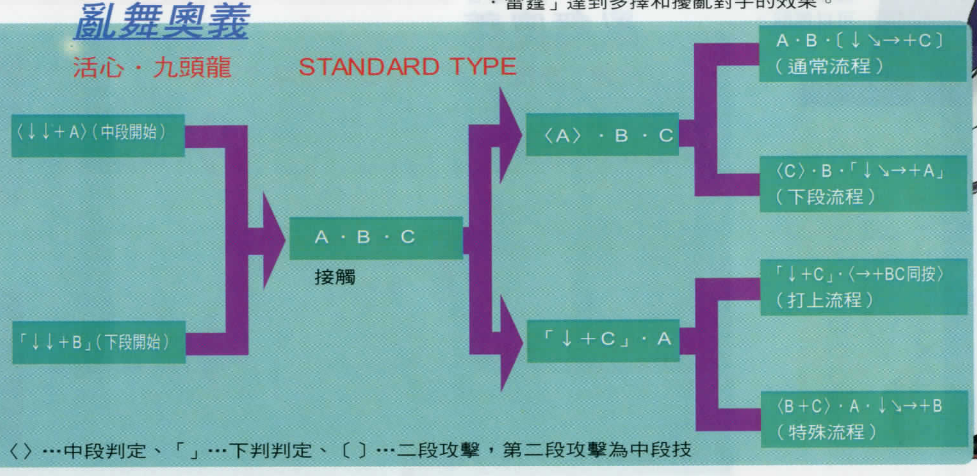
能力基本雖然與覺醒前的楓差不多，而且牽制技和連續技的核心仍是站立輕斬，大部份戰法其實也源於覺醒前的楓，不過覺醒楓最與別不同的地方，就是具備空中的飛行道具「晨明．追風」，令到空中戰方面更加有利，如果能夠再配合起跳時的蹴攻擊，然後利用「晨明．追風」襲擊對手背部，更可以達到攻其不備的效果。

覺醒 楓

劍客指南

與前作同樣，楓最主軸性的攻擊，依然落於站立輕斬身上，其中不單止可以在近距離內有效地牽制對手，而且也可以制止意圖起跳進攻的對手，構成誘導對手用彈反擊的局面。由於楓較少可靠的下段攻擊，所以投技、中段技，以及可以打擊對手背部的招式就成為埋身和破壞對手防守的最佳攻擊。除了技和極劍質的打上斬之外，起跳時的蹴攻擊，也可以作為中段技使用，而跨過對手時則可以打擊對手背部，只要成功擾亂對手，就可以使用DASH投或「一刀．嵐討」重重反擊。至於對空方面，楓不僅可以使用可靠性和攻擊力高的「一刀．空牙」，也可以利用起跳時的輕斬，或者空中投「一刀．雷霆」達到多擇和擾亂對手的效果。

亂舞奧義



	力	技・極
站立A	○	○
蹲下A	×	○
←+A	○	○
站立B	○	○
蹲下B	○	○
→+B	×	×
站立C	○	○
蹲下C	×	○
↘+C	○	○
→+C	○	×
B+C	×	×

雪

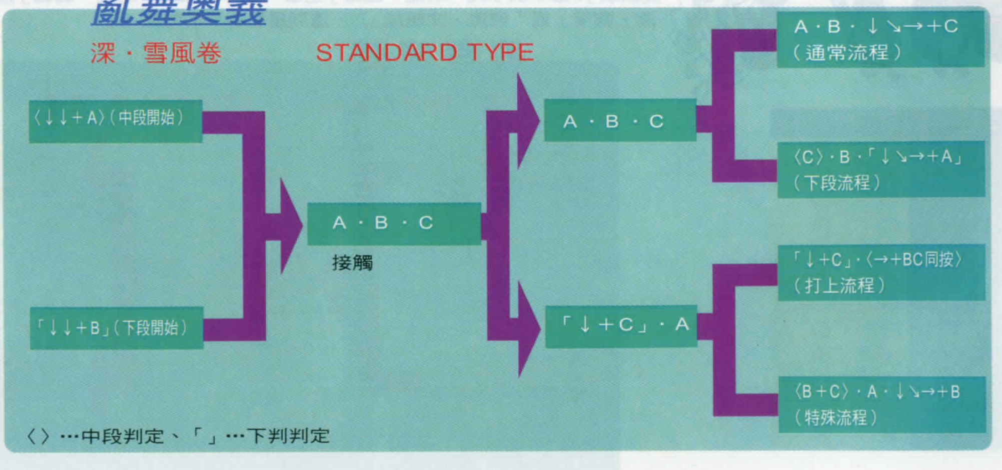


劍客指南

能夠控制近距離以外範圍的雪，最可靠的牽制攻擊也是站立輕斬，其次就是輕「冰刃」，兩者相輔相成，是近接戰中不可或缺的元素。遠程攻擊方面，遠距離重斬也可以有效地牽制中遠距離的對手，至於蹲下重斬和打上斬則可以迎頭痛擊空路進攻的對手，效果與對空技「霜華」差不多。另外，起跳時的輕斬和重斬，可以作為中段技使用，而蹴攻擊則可以打擊對手背部，只要輕「瞬雪斬」成功擊中對手，就可以利用優先行動的有利條件，使用DASH投、「垂斬」，以及各種招式向對手進行反擊。

	力	技・極
站立A	○	○
蹲下A	×	○
←+A	○	○
站立B	○	○
蹲下B	○	○
→+B	×	×
站立C	○	○
蹲下C	×	○
↘+C	○	○
→+C	○	×
B+C	×	×

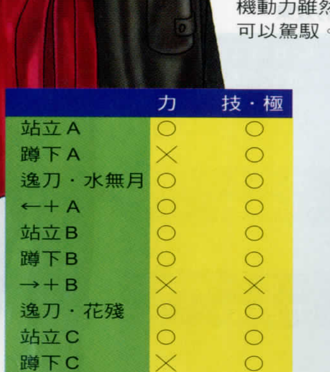
亂舞奧義



御名方 守矢

劍客指南

站立輕斬不單止可以有效地防止對手起跳進攻，而且也可以連接連殺斬或各種攻擊，是守矢近距離的主力，加上可以對空（上段）、阻止對手起跳（中段）、埋身（下段）的「逸刀・朧」和「逸刀・月影」，以及移動技「帶刀・步月」，令到守矢必殺技與必殺技之間的選擇性更加大。中距離方面，遠距離重斬也是值得信賴的招式之一，在一定距離之內，能夠發揮奇襲性的效果，至於蹲下重斬也是迎擊空中對手的可靠攻擊，對於不太擅長昇龍系必殺技的使用者，可算是另一種選擇。總括而言，守矢性能和機動力雖然數一數二，可惜並非一般初學者可以駕馭。



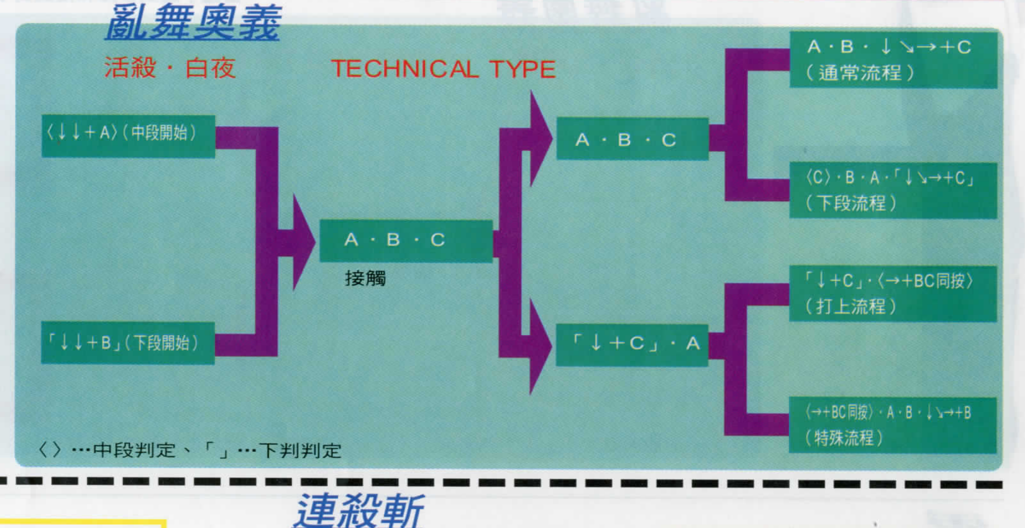
	力	技・極
站立A	○	○
蹲下A	×	○
逸刀・水無月	○	○
←＋A	○	○
站立B	○	○
蹲下B	○	○
→＋B	×	×
逸刀・花殘	○	○
站立C	○	○
蹲下C	×	○
↘＋C	○	○
→＋C	○	×
B＋C	×	×

連殺斬

←＋A〉○〉上
蹲下A〉○〉下
站立A〉○〉上
站立A〉○〉上
DASH 攻擊・上段〉○〉上
站立B〉○〉上
逸刀・花殘〉○〉上
蹲下B〉○〉上
逸刀・水無月〉○〉中
→＋B〉×〉上
→＋C〉×〉上
↘＋C〉○〉下
B＋C〉×〉中
站立A〉○〉上
站立B〉○〉上
站立C〉×〉上

※紅色部份為連殺斬起點　○…可以CANCEL、×…不能CANCEL

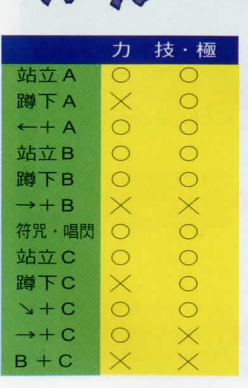
亂舞奧義



一條 明

劍客指南

通常技和「符咒・唱閃」主導的一條明，雖然招式五花八門，不過最實用的攻擊，始終還是負責牽制的站立輕斬，以及制止對手埋身的下段技蹲下輕斬和蹲下的蹴攻擊。對空方面，除了最基本的蹲下重斬或打上斬後CANCEL「式神・天空」、「式神・六合」作為維持距離之外，使用者更可以選擇性地使用對空技「天文・星之巡」、空中投「天文・墜宿曜」，或者起跳時的蹴攻擊截擊對手，萬一跨過對手時又可以使用蹴攻擊打擊對手的背部，而落地之後亦可以放心跑近對手使用投技或指令投「劾鬼・清姬」作為突擊，令到對手無所適從。至於中距離方面，使用者不單止可以利用遠程的飛行道具「式神・天空」牽制對手，而且也可以利用變化多端的「劾鬼・泥田坊」（擊中對手時「明流・鞠落」追擊、對手防禦時「明流・鞠轉」逃走、對手反擊時「明流・鞠落」或「明流・文鎮放」），達到擾亂對手的效果。

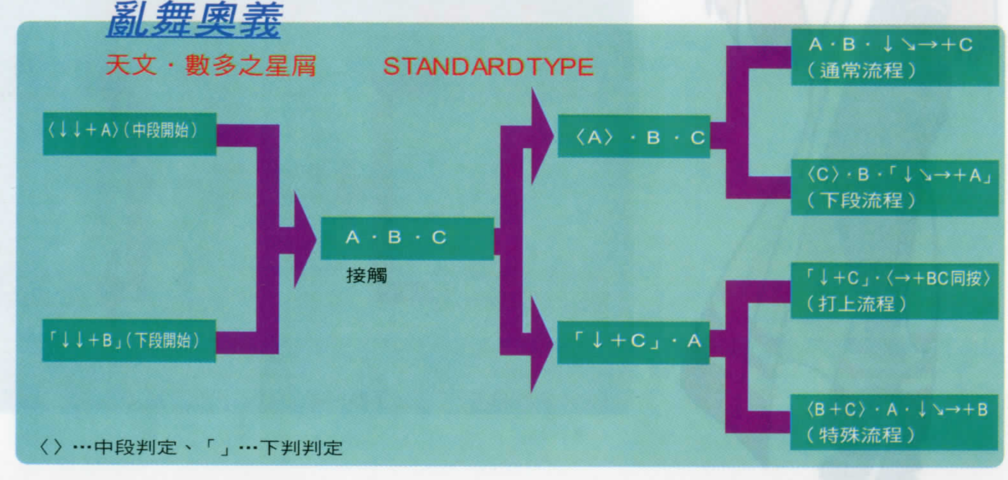


	力	技・極
站立A	○	○
蹲下A	×	○
←＋A	○	○
站立B	○	○
蹲下B	○	○
→＋B	×	×
符咒・唱閃	○	○
站立C	○	○
蹲下C	×	○
↘＋C	○	○
→＋C	○	×
B＋C	×	×

連殺斬

DASH 攻擊・上段〉○〉上
←＋A〉○〉上
站立A〉○〉上
站立A〉○〉上
蹲下A〉○〉下
站立B〉○〉上
蹲下B〉○/×*〉上/上
→＋B〉×〉上
→＋C〉×〉上
↘＋C〉○〉下
B＋C〉×〉中
符咒・唱閃〉○〉上
站立A〉○〉上
站立B〉○〉上
站立C〉×〉上

亂舞奧義



神崎十三



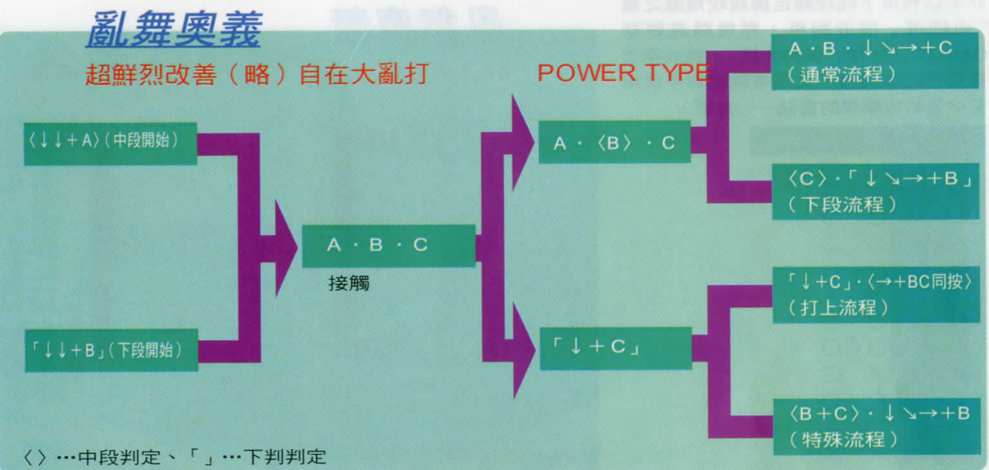
劍客指南

由於缺乏強力的連續技，所以神崎十三勝利的關鍵，就是如何使用指令投「狠打」和一系列的追加技，至於方法其實有好幾種，可惜始於離不開牽制的部份，因此防止對手起跳的站立輕斬，以及下段技蹲下踢也成為了地上戰中的主力，加上強而有力的空中輕斬、重斬、起跳時的踢攻擊，令到神崎十三空路進攻方面就更加方便，只要起跳時故意落空重斬，落地之後就可以放心跑近對手使用投技或「狠打」反擊。

	力	技・極
站立A	○	○
蹲下A	○	○
←＋A	○	○
站立B	○	○
蹲下B	○	○
→＋B	×	×
站立C	○	○
蹲下C	×	○
↘＋C	○	○
→＋C	○	×
B＋C	×	×

◆利用「瘦我慢」無視任何攻擊的特性，在最接近對手的一刻立即CANCEL往重的「搖動」打擊對手的背部

亂舞奧義

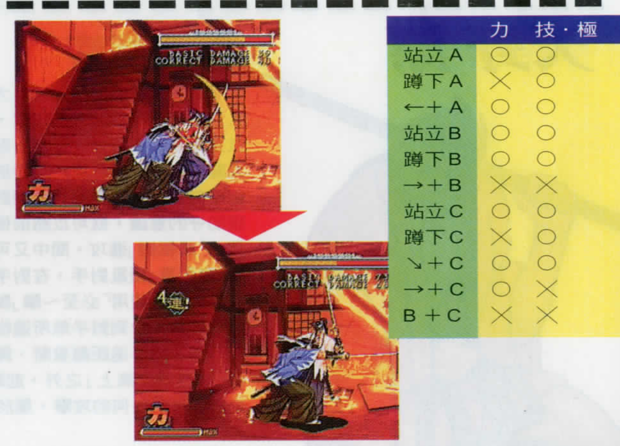


鷲塚慶一郎

劍客指南

重視控制距離的鷲塚，主力集中於牽制技站立輕斬，有效距離相當之遠的轉足拂，以及可以防止對手於中距離內起跳進攻的「俊殺・連」三大招式身上，只要成功控制對手於中距離外，對空和進攻就可以更加方便。先說對空方面，除了常用的蹲下重斬和打上斬之外，垂直起跳的輕斬也是擊落對手的重要招式；至於進攻方面，使用者也大可以利用踢攻擊，打擊對手的背部，落地之後又可以使用起跳的踢攻擊，或跑近對手使用投技，向對手不斷進行二擇性的攻擊。

	力	技・極
站立A	○	○
蹲下A	×	○
←＋A	○	○
站立B	○	○
蹲下B	○	○
→＋B	×	×
站立C	○	○
蹲下C	×	○
↘＋C	○	○
→＋C	○	×
B＋C	×	×



◆←＋AB同按不單上同樣可以作為站立輕斬，而且也可以預先為「狼牙」作好準備

亂舞奧義

絕・狼牙

STANDARD TYPE

〈↓↓＋A〉(中段開始)

「↓↓＋B」(下段開始)

A・B・C

接觸

A・B・C

「↓＋C」・A

A・B・↓↘→＋C
（通常流程）

〈C〉・B・「↓↘→＋A」
（下段流程）

「↓＋C」・〈→＋BC同按〉
（打上流程）

〈B＋C〉・A・↓↘→＋B
（特殊流程）

〈〉…中段判定、「」…下判判定

骸

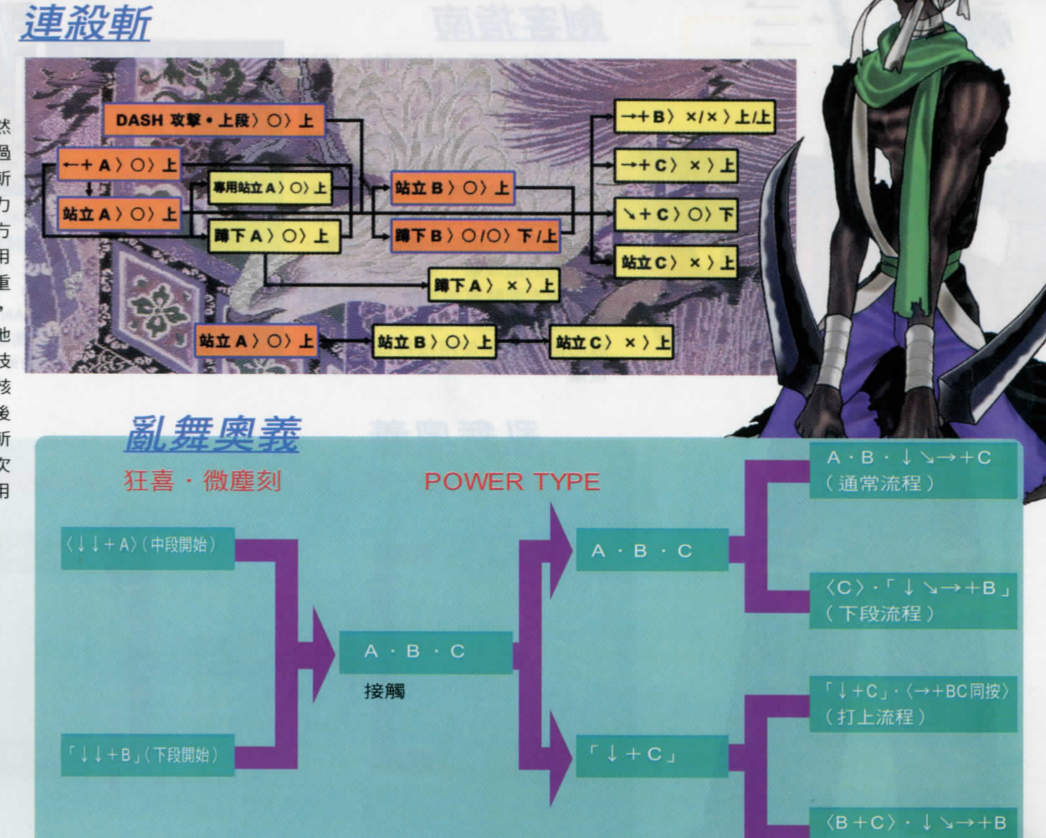
劍客指南

機動力絕不下於守矢之下的骸，雖然牽制技不足，只有近距離的輕斬，不過由於性能優良，加上可以接上輕的「斬肉鎌鼬」和吹飛蹴，令到骸的牽制能力比起一般的角色其實還要高。對空方面，除了最簡單的站立重斬之外，使用「地舐滑」繞到對手的背後，然後站立重斬更可以暗算利用對地彈開路的對手，而且擊中對手之後，又可以再使用「地舐滑」繞到對手的背後進行牽制或投技等多擇性的佈署。至於中距離方面，骸亦可以利用下段技轉足拂或吹飛蹴之後「地舐滑」接近對手，然後跳起輕斬CANCEL去輕的「斬肉大鉄」，造成兩次突發性的中段技，又或者跨過對手使用空中重斬攻擊彈的盲點——背部。



	力	技・極
站立A	○	○
蹲下A	╳	○
←+A	○	○
站立B	○	○
蹲下B	○	○
→+B	╳	╳
符咒・唱閃	○	○
站立C	○	○
蹲下C	╳	○
↘+C	○	○
→+C	○	╳
B+C	╳	╳

連殺斬

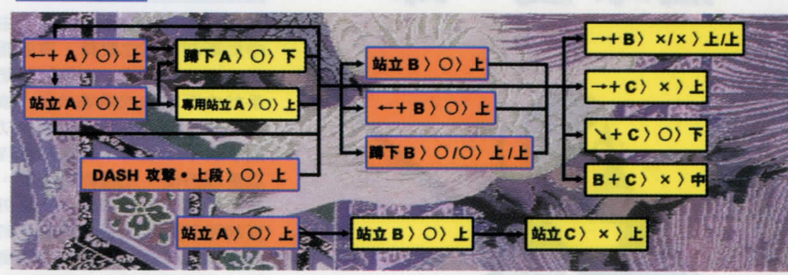


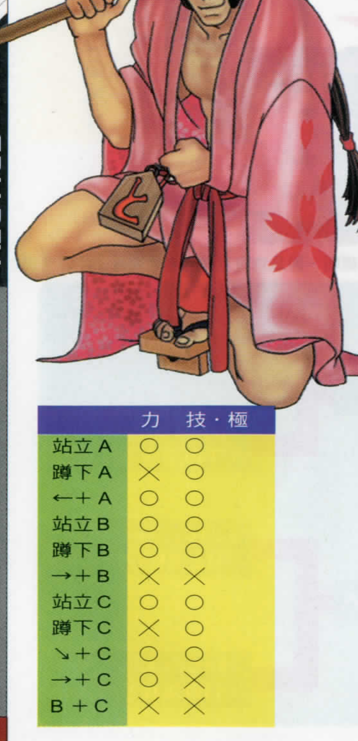
天野 漂

劍客指南

由於大部份的招式皆以大開大合為主，所以最可靠的攻擊，自然就是牽制、連續技，至地上戰的主力蹲下輕斬，而且更可以肆無忌憚地跑前使用，只要成功令到對手出現防守的意識，就可以跑前使用投技或「將棋倒」進攻，間中又可以使用「高飛車」擾亂對手，在對手倒地之後又可以使用「必至～騙」製造同樣的效果，令到對手無所適從。對空方面，除了遠距離重斬、蹲下重斬和「桂馬之高上」之外，起跳的蹴攻擊也是空對空的可靠招式，而且更可以無視彈以外任何的攻擊，屬於天野漂代表性的招式。

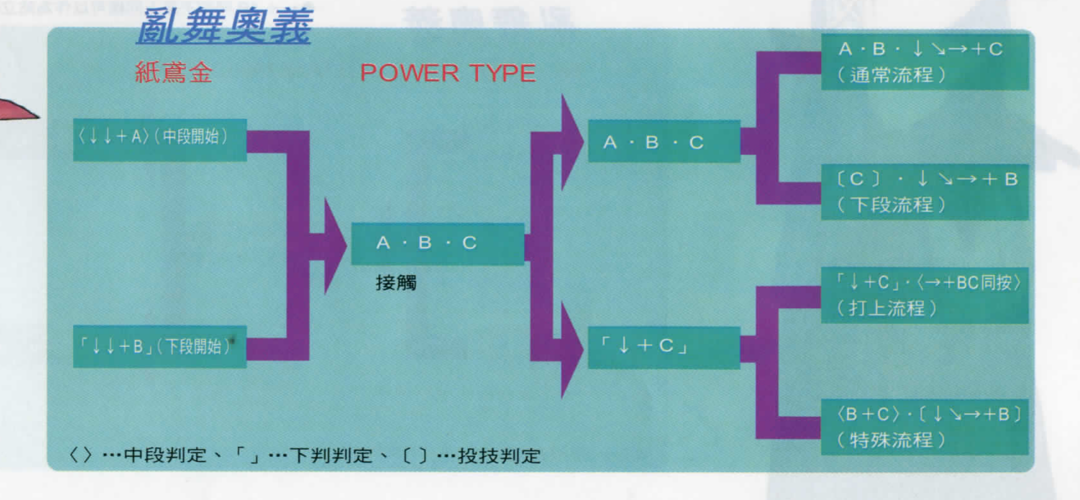
連殺斬





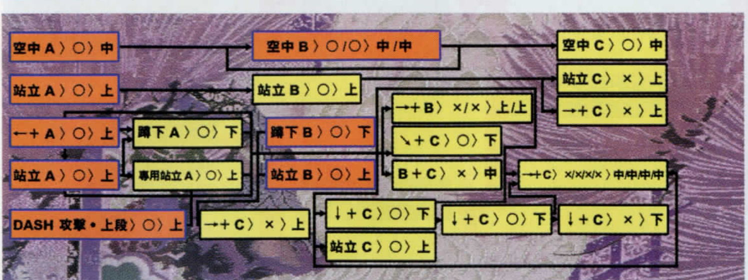
	力	技・極
站立A	○	○
蹲下A	╳	○
←+A	○	○
站立B	○	○
蹲下B	○	○
→+B	╳	╳
站立C	○	○
蹲下C	╳	○
↘+C	○	○
→+C	○	╳
B+C	╳	╳

亂舞奧義



李烈火

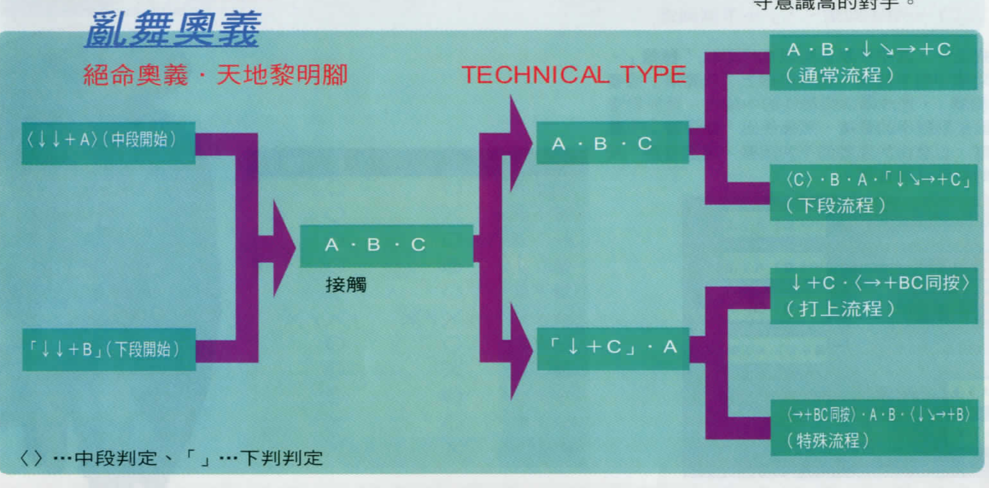
連殺斬

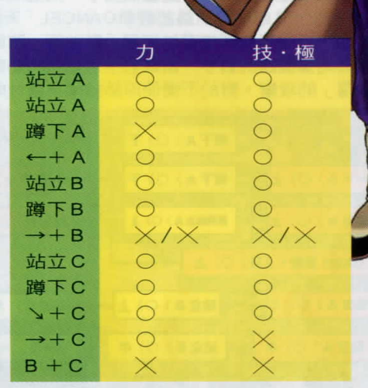


劍客指南

『速度快、硬直大』是李烈火大部份招式的最大毛病，就算最有效的牽制技近距離的輕斬和蹲下的蹴攻擊，有利與不利的比重其實也十分之接近，所以「霞」、「焰群」、「旋風」的作用就更加重要。以中距離位置為例，「焰群」除了可以擊破大部份的牽制技之外，性質完全相反的下段技「旋風」，剛好又為「焰群」解決了回報方面的煩惱，加上冷不防跑近的投技，構成簡單而多擇的進攻路線，就算對手意圖使用空中受身反擊，使用者也可以重複之前的行動，令到對手不敢再一次使用空中受身。對空方面，個人比較推薦起跳時的輕斬，除了空對空的能力高之外，可以成為空中連殺斬也是其中最大要點，至於起跳時的蹴攻擊雖然效果比不上輕斬，不過於對地時CANCEL去「無影腳」也可以暗算一些防守意識高的對手。

亂舞奧義





	力	技・極
站立A	○	○
站立A	○	○
蹲下A	×	○
←+A	○	○
站立B	○	○
蹲下B	○	○
→+B	×/×	×/×
站立C	○	○
蹲下C	○	○
↘+C	○	○
→+C	○	×
B+C	×	×

玄武之翁

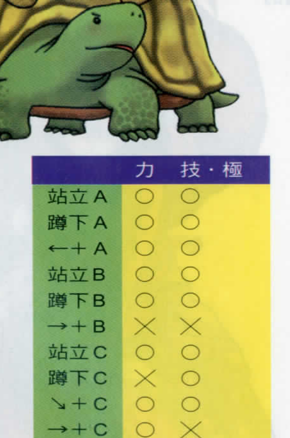




◆蹲下重斬對空之後，CANCEL（快慢自由調教）往「龜舞・天」，可以達到中段和打擊對手背部兩種擾亂效果

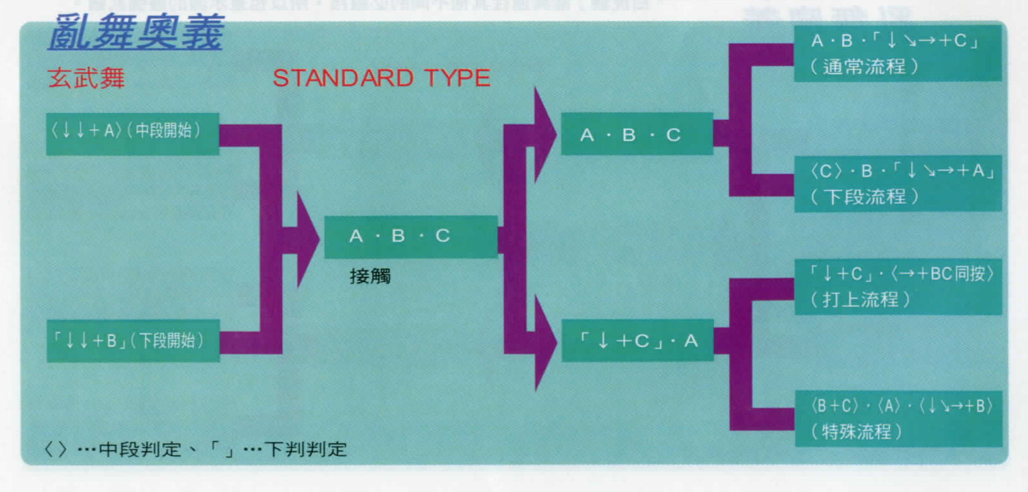
劍客指南

個子小小的玄武之翁，雖然弱不禁風（防禦力比起普通角色低），不過由於各方面表現相當之平均，所以絕對不比其他角色有任何遜色。牽制技方面，除了最有效的站立輕斬之外，二段攻擊的蹲下輕斬也是近接戰中的主力，接上輕的「釣果大良」或「龜舞・天」使用，更會有意想不到的效果。對空方面，蹲下重斬、起跳時的輕斬，以及打上斬也是迎擊空路進攻對手的常用招式，其中起跳時的輕斬更可以作為中段技使用，而且落地之後又可以使用「無功用・人」拉遠與對手之間的距離，待對手落地或起身時再使用「釣果大良」作突襲性攻擊，由於對手倒地之後的行動不外乎前轉移動起身、後轉移動起身、原地起身，以及跳躍四種選擇，所以只要「釣果大良」成功擊中對手，其實也可以放心利用「釣果大良」近中遠三種距離，以及「龜舞・天」中段的特性，殺對手一個措手不及，同時也可以防止對手意圖即時反擊的念頭。



	力	技・極
站立A	○	○
蹲下A	○	○
←+A	○	○
站立B	○	○
蹲下B	○	○
→+B	×	×
站立C	○	○
蹲下C	×	○
↘+C	○	○
→+C	○	×
B+C	×	×

亂舞奧義



斬鐵

亂舞奧義

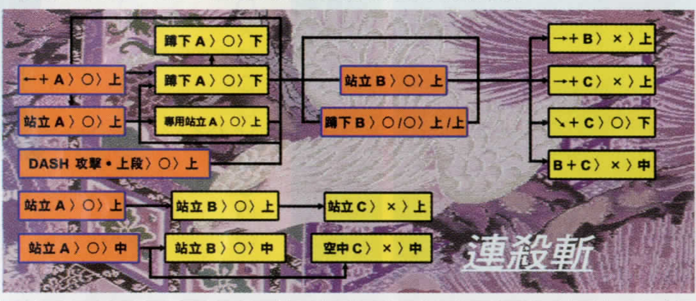
蟷螂雙刃　TECHNICAL TYPE

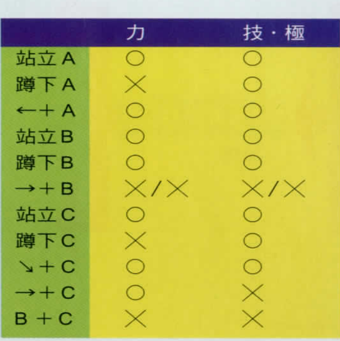
〈↓↓+A〉(中段開始)
「↓↓+B」(下段開始)
A・B・C　接觸
A・B・C
「↓+C」・A
〈A〉・B・〈↓↘→+C〉（通常流程）
〈C〉・〈B〉・A・「↓↘→+C」（下段流程）
「↓+C」・〈→+BC同按〉（打上流程）
〈→+BC同按〉・A・B・↓↘→+B（特殊流程）

〈〉…中段判定、「」…下判判定

劍客指南

雖然蹲下的蹴攻擊是斬鐵地面戰唯一的主力，不過由於必殺技特性層出不窮，加上可以不斷使用空中輕斬（A＋C）和蹴攻擊（↖＋C）的漏洞，令到斬鐵成為遊戲中數一數二的人物。在近距離方面，蹲下的蹴攻擊不單止是連續技的重心，而且也是一連串壓制性攻擊的先鋒，除了可以利用「霞斬」於正面進攻之外，還可以使用「影法師」繞到對手的背後以「斷骨破」進行前後兩種突擊，只要「霞斬」成功攻陷對手，就可以使用「流影刃」製造各種空中連續技，或者在一個身位之內使用中段「斷鋼刃」，殺對手一個措手不及。空中戰方面，除了上面提及過的空中輕斬和蹴攻擊之外，正面與背面性能極高的空中重斬，也是斬鐵對地的可靠招式之一，其中不單止可以CANCEL「骸縫」，落地之後繼續使用蹲下蹴壓制對手，而且成功擊中對手背部，更可以接上「天魔落」或者「闇狩」，又或者突然跳起輕斬CANCEL「天魔腳」，造成兩次突發性的中段技。至於對空方面，斬鐵與骸同樣可以使用「影法師」跑前走到對手的背後，然後使出「斷骨破」暗算以對地彈開路的對手，就算對手可以及時防禦，也會由於互動的不利因素，再次受到「天魔落」的攻擊，對於不懂使用縮短硬直應付的對手就最有效。





	力	技・極
站立A	○	○
蹲下A	×	○
←+A	○	○
站立B	○	○
蹲下B	○	○
→+B	×/×	×/×
站立C	○	○
蹲下C	×	○
↘+C	○	○
→+C	○	×
B+C	×	×



直衛 示源

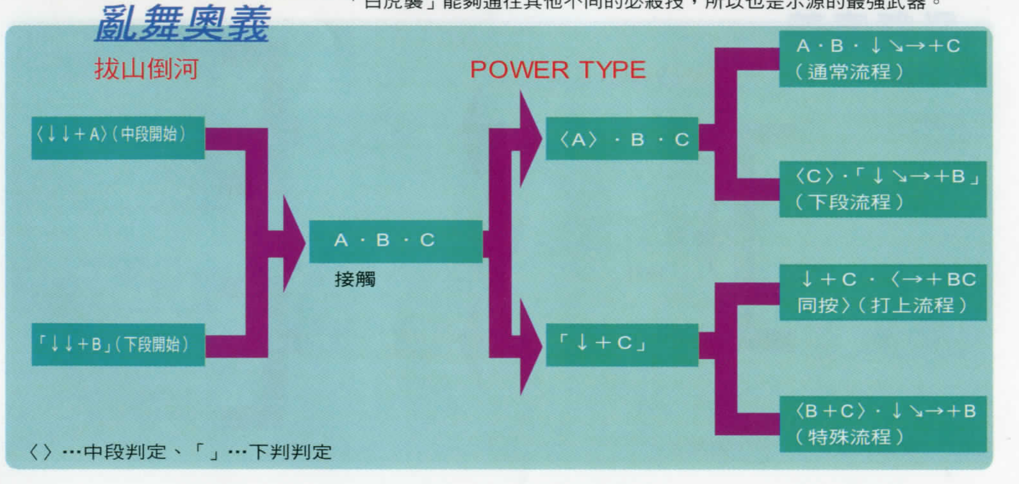
	力	技・極
站立A	○	○
蹲下A	○	○
←+A	×	○
站立B	○	○
蹲下B	×/×	○/○
→+B	×	×
碎拳・猛虎爪	×	×
站立C	○	○
蹲下C	×	○
↘+C	○	○
→+C	○	×
B+C	×	×

連殺斬

站立A〉○〉上 → 站立B〉○〉上 → 站立C〉×〉上
←+A〉○〉上 → 蹲下A〉○〉下 → 站立B〉○〉上
站立A〉○〉上 → 專用站立A〉○〉上 → 蹲下B〉○/○〉下/下
DASH 攻擊・上段〉○〉上
※1
碎拳・猛虎爪(←+B)〉×〉上
→+B〉×〉上
→+C〉×/×〉上/上
↘+C〉○〉下
B+C〉×〉中

劍客指南

能力與攻擊模式比起同類型角色還要豐富的示源，雖然各樣動作的速度並不算高，不過由於站立輕斬的牽制能力仍然非常之高，加上大部份的指令投也不局限於近距離使用，所以就算對手在近距離之外，示源依然可以從容應付，至於輕的「白虎爪」也是防止對手起跳進攻的有效招式，加上轉足拂和「翡翠碎」更可以構成三種不同的選擇，令到對手無所適從。對空方面，除了最常用的站立重斬，行前一步誘導對手空中受身，然後使用「絕咆吼」重重反擊之外，「碎拳・猛虎爪」、「因果應報」、「翡翠碎」（B）、起跳輕斬、「琉璃碎」、或者抵禦打點較高的空中攻擊後使用「金剛碎」也是另類對空的途徑，而且「琉璃碎」在落空時，更可以再次使用「琉璃碎」、空中攻擊，以至空中彈，製造無數可以使用蹴攻擊打擊對手背部的機會。此外，由於技劍質的「白虎襲」能夠通往其他不同的必殺技，所以也是示源的最強武器。





嘉神 慎之介

劍客指南

雖然動作普遍來講比起一般角色慢，不過由於一招「降炎襲」，令到嘉神於空中戰方面，幾乎完全無敵，加上蹲下的蹴攻擊和遠距離重斬兩種有利的牽制招式，構成一個牢不可破的包圍網。近距離方面，由於蹲下的蹴攻擊牽制能力十分之高，而且有利的機會亦較多，所以使用者可以放心跑前使用，又或者在對手起身的位置故意落空，令到對手出現蹲下防禦的意識，以低空的「降炎襲」或空中蹴攻擊打擊對手背部的位置，落地使用「焰咆吼」和「焦咆吼」向對手進行二擇；此外，超強判定的空中重斬，在小跳時使用不單止可以擊破對手的牽制技和對空技，而且更可以進入對手近距離的範圍。至於對空方面，除了可靠的「焦咆吼」之外，跳起輕斬也可算是空對空的重要招式。

	力	技・極
站立A	○	○
蹲下A	×	○
←+A	○	○
站立B	○	○
蹲下B	×	○
→+B	×	×
站立C	○	○
蹲下C	×	○
↘+C	○	○
→+C	○	×
B+C	×	×



亂舞奧義

圖南鵬翼

STANDARD TYPE

- 〈↓↓+A〉（中段開始）
- 「↓↓+B」（下段開始）

→ A・B・C 接觸

→ 〈A〉・B・C
- A・B・↓↘→+C（通常流程）
- 〈C〉・B・「↓↘→+A」（下段流程）

→ 「↓+C」・A
- 「↓+C」・〈→+BC同按〉（打上流程）
- 〈B+C〉・A・↓↘→+B（特殊流程）

〈〉…中段判定、「」…下判判定



真田 小次郎



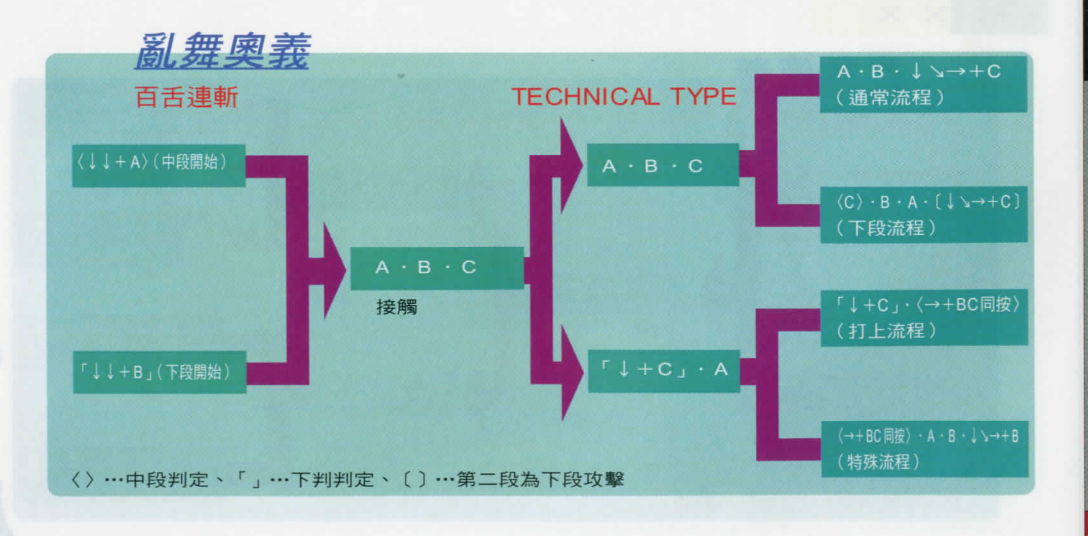
劍客指南

與鷲塚共通地方十分之多的小次郎，主力同樣集中於牽制用的站立輕斬身上，其次就是移動技「瞬塵」衍生的投技「天地」和中途插入的下段技「翔尾閃」。對空方面，除了常用的蹲下重斬和打上斬之外，垂直起跳的輕斬也是擊落對手的重要招式；至於進攻方面，使用者也大可以使用蹴攻擊，打擊對手的背部，落地之後又可以再使用起跳的蹴攻擊，或跑近對手使用投技，向對手不斷進行二擇或多擇性的進攻。

	力	技・極
站立A	○	○
蹲下A	×	○
←+A	○	○
站立B	○	○
蹲下B	○	○
→+B	×	×
站立C	○	○
蹲下C	×	○
↘+C	○	○
→+C	○	×
B+C	×	×



亂舞奧義

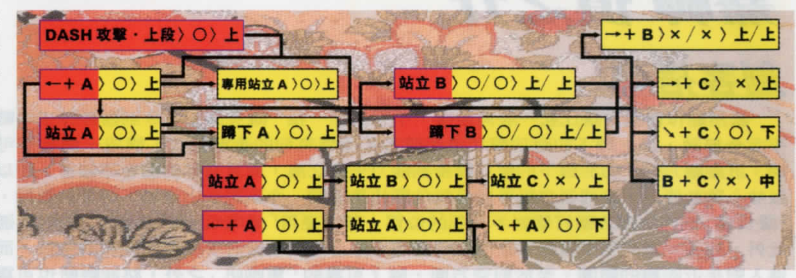


刹那

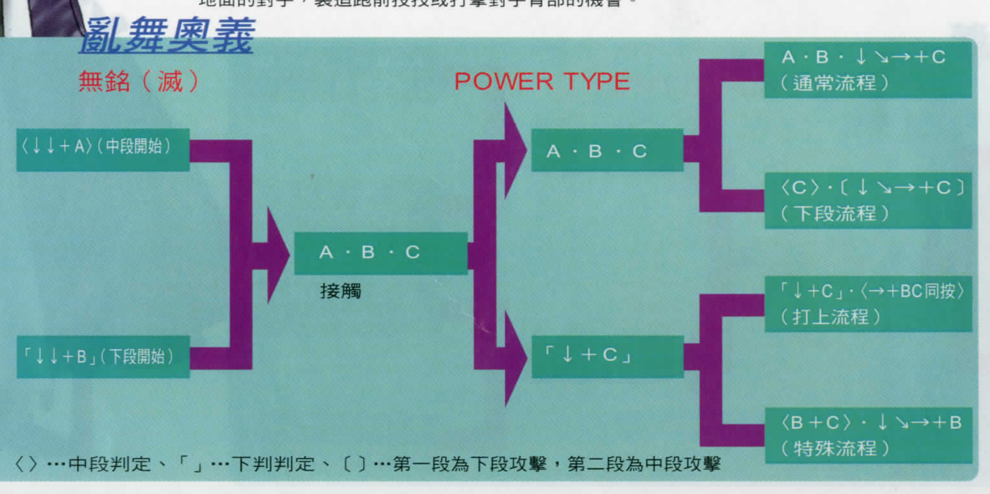
劍客指南

與天野漂招式同樣以大開大合為主的刹那，主力是有效範圍非常之大的站立輕斬，除了可以防止對手於近距離範圍起跳之外，行前一步一步地使用，不單止能夠發揮接近對手的效果，如果再配合向前移動的中段攻擊「無銘（參）」，在轉足拂之後使用，更可以構成難以招架的段式，加添刹那缺乏的機動性。對空方面，性質與站立輕斬十分接近的起跳輕斬，對空性能也異常優越，而且間中又可以使用「無銘（四）」擊退用彈開路的對手，效果說不定比「無銘（貳）」更加可靠。至於進攻方面，空中的重斬雖然是非常危險的招式，不過靈巧地作為壓制倒地之後起身的對手，又或者在落地前使用，縮短出招的時間，也可以鎖定於地面的對手，製造跑前投技或打擊對手背部的機會。

連殺斬



亂舞奧義



	力	技・極
站立 A	○	○
蹲下 A	╳	○
←＋A	○	○
站立 B	○	○
蹲下 B	○	○
→＋B	╳	╳
站立 C	○	○
蹲下 C	╳	○
↘＋C	○	○
→＋C	○	╳
B＋C	╳	╳

高嶺 響

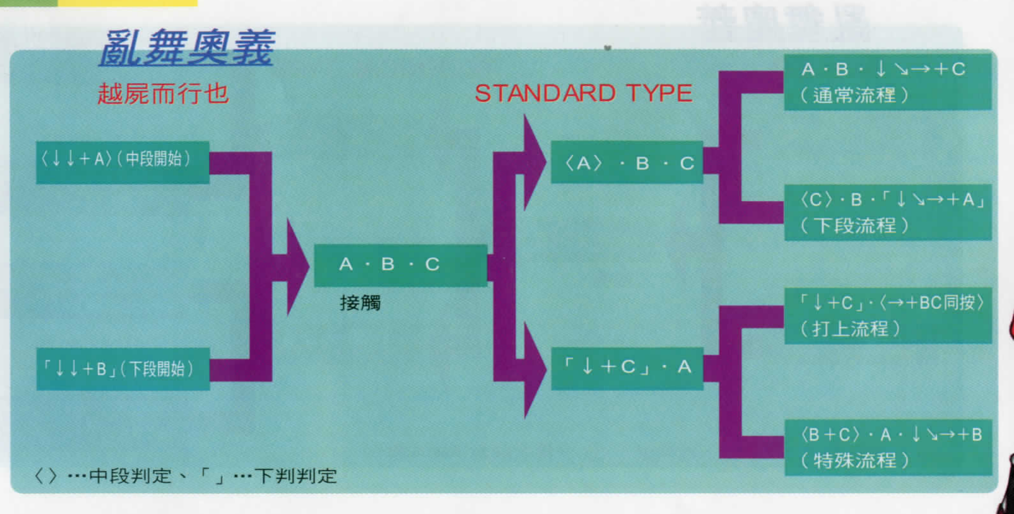
	力	技・極
站立 A	○	○
蹲下 A	╳	○
←＋A	○	○
站立 B	○	○
蹲下 B	╳	○
→＋B	╳	╳
站立 C	○	○
蹲下 C	○	○
↘＋C	○	○
→＋C	○	╳
B＋C	╳	╳

劍客指南

牽制能力明顯較弱的高嶺響，雖然出招神速，可惜能夠牽制的範圍，其實極之有限，加上大部份攻擊的收招速度普遍來講也比較慢，在攻擊落空或對手防禦時，情況就更加明顯，所以迴避對手牽制技的「輕輕一閃也」，以及衍生的移動技「待機重要也」，就成為了高嶺響埋身方面的主要招式。在中距離方面，除了使用有利與不利的比重也十分之接近的輕「遠間斬也」之外，轉足拂再加上重的「遠間斬也」或「水月突也」也是可靠的二擇攻擊，間中使用專責應付地面對手的空中重斬，更可以有效地打擊對手的背部，而落地之後有利的特性，又可以令到使用者放心走近投擲對手。至於對空方面，由於站立重斬是唯一可靠而且優秀的對空技，所以彈的存在價值也更加重要。



亂舞奧義



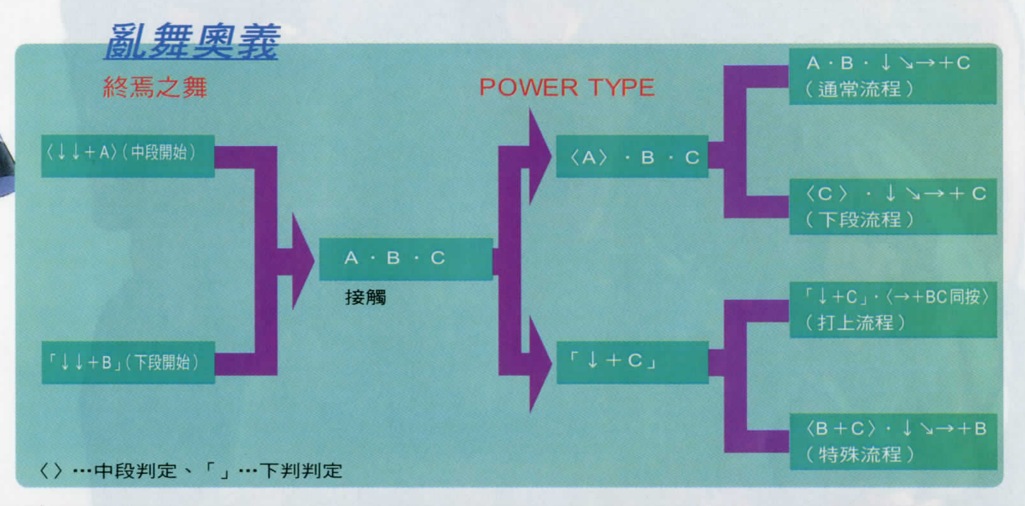
黃龍

劍客指南

由於貴為LAST BOSS的關係，所以能力勝人一籌實在無可厚非。在牽制技方面，除了其他角色最常用的站立輕斬之外，站立重斬和飛行道具「貫穿天空朱紅之矢」也是黃龍牽制用的主要招式，而且有利的情況十分之高，對手要進入近距離範圍已經並非一件容易的事，加上可靠的對空技「青龍・天地共鳴 怒號之雷鳴」、「別天懇親之一刀」，以及可以迴避任何牽制技和空中攻擊的「通往變技之灶」，對方跟本無從入手，只要成功鎖定對手的距離，使用者就可以利用起跳時的蹴攻擊作為中段技，跨過對手頭頂，在相反方向的上空使用「朱雀・必須高尚 灼熱之火炎」突襲對手的背面。

	力	技・極
站立A	○	○
蹲下A	×	○
←+A	○	○
站立B	×/○	×/○
蹲下B	×	○
→+B	×	×
站立C	○	○
蹲下C	○	○
↘+C	○	○
→+C	○	×
B+C	×	×

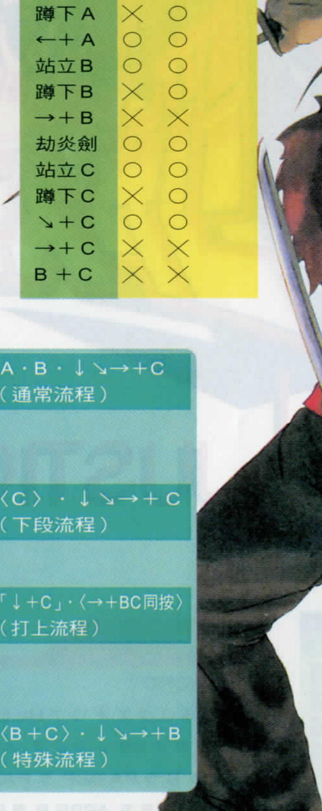
亂舞奧義



曉 武藏

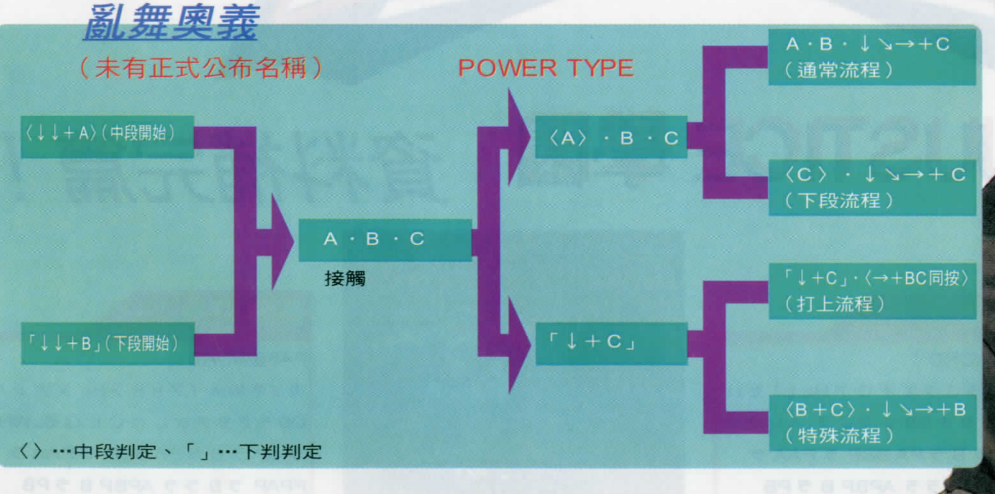
劍客指南

重視一擊反勝機會的曉武藏，能力已經不復當年勇，加上缺少「劫炎劍」和「飛刀二連」等可靠的招式，令到調節距離的工作就更加困難。在中距離方面，「間欠泉」依然是首選的牽制攻擊，其次則是誘導能力十分之強的「十字構」，至於強而有力的空中輕斬、重斬、起跳時的蹴攻擊，不單止令到曉武藏從空路進攻方面更加容易，而且只要起跳時故意落空重斬，落地之後就可以放心跑近對手使用投技或「枕二連」突擊。



	力	技・極
站立A	○	○
蹲下A	×	○
←+A	○	○
站立B	○	○
蹲下B	×	○
→+B	×	×
劫炎劍	○	○
站立C	○	○
蹲下C	×	○
↘+C	○	○
→+C	×	×
B+C	×	×

亂舞奧義



發行商 / 製造商	CAPCOM
遊戲類型	FIG
發售日	發售中
售價	5800 日圓
容量	GD ROM
記憶	4 BLOCKS

對應周邊：MEMORY BACK UP / MODEM / ARCADE STICK / PURU PURU PACK / Dreamcast KEYBOARD / VGA BOX

TEXT BY 阿亮

上期小弟已經介紹了熱血青春日記的基本玩法，而今期會刊出一個詳細的修正表，希望能令大家更容易製造出一個較強的角色。而筆者會刊出三個比較有趣的EDIT人物，有興趣的話不訪試試他們的實力。

燃燒吧！JUSTICE 學園 資料補完篇！



草薙亂入？

PASSWORD：
カソマラ3ツエオQアHLLTセH 99モア9チD9シラZテエLフフ ラAPラBラPABBPラPAAラ PPAPラBララAPBPBラPB



春麗現身！

PASSWORD：
カソネW4イアHBテHLヌWシハ Q9モP9チタLニCヒQBLWH ラAPラBラPABBPラPAAラ PPAPラBララAPBPBラPB

山崎龍二登場！

PASSWORD：

カラシシ 4 イ C ウ Q シ 9L B ス C エ
オオモシ P ネタラ スイ 2S 9 シテオ
ラ AP ラ B ラ PA BBP ラ PAA ラ
PPAP ラ B ララ APBP B ラ PB



基本的能力

攻	5	根	5
防	5	知	5
体	5		

修正表

	攻	防	体	潛	根	知
性別						
男						
女	-1	-1	-1	+1	+1	+1
學校之間的分別						
太陽學園	-1			+1		
五輪高校		+1				-1
PACIFIC HIGH SCHOOL	-1	+1	-1	-2	-1	
外道高校		+1				-1
JUSTICE 學園	-1	+1	-1		+1	
聖純女學院		+1	-1	-1		+1
科目的影響						
普通科				-1	+1	
体育科	+1	-1	+1	-1	+1	-1
工業科	+1	-1			+1	-1
家政科				-1	+2	-1
芸能科		-1			+2	-1
喜歡的說話						
權力		+2			-2	
冷酷			+2		-1	-1
卑怯			+2		-2	
理性	-1	+1		+1	-1	
努力	+1				-2	+1
愛	-1				+1	
誠實	+2				-1	-1
根性	+2				-1	-1
逆轉		+2		-1	-1	
野性		-1			-1	+2
天才				-1	-1	+2
漁夫之利			+1	-1	-1	+1
謙虛			-1	+2	-1	
豪快				+2	-1	-1
怠惰	-1				+1	
友情			-1		+1	

指令	普通科	体育科	工業科	家政科	藝能科
↓↘→+P	氣合彈 骸裡門 GRAPPLE BAT 波動拳 氣功掌底 CROSS CUTTER DYNAMITE STRAIGHT 正波拳 闇神樂 魅惑之SERENADE 十文字斬 熱血竹刀 觸診 SHINNING SAVE	氣合彈 CROSS CUTTER 骸裡門 超剛速球 跳水 入魂SERVE SLINDING SAVE DYNAMITE STRAIGHT GRAPPLE BAT 裏裡門 氣功掌底 鐵砲突 無雙突 GOD RUSH	DYNAMITE STRAIGHT 正波拳 觸診 闇神樂 SLINDING SAVE GRAPPLE BAT 裏裡門 跳水 GOD RUSH 裏切 破戒之鐵鎖 無雙突	波動拳 氣功掌底 骸裡門 CROSS CUTTER GRAPPLE BAT 觸診 SLINDING SAVE 入魂SERVE DYNAMITE STRAIGHT 波動拳 魅惑之SERENADE 十文字斬 熱血竹刀	GROOVY KNUCKLE 骸裡門 SLINDING SAVE GRAPPLE BAT 裏裡門 跳水 SHOCK WARE 裏切 CROSS CUTTER 氣功掌底 氣合彈
↓↙←+P	DYNAMITE STRAIGHT GUTS UPPER（BURNING BATSU） 回轉RECEIVE 天仰波動拳 出席確認 號外！ TOUCH DOWN WAVE 氣合KNUCKLE PERFECT CATCH 疾驅 真空斬 居合斬 SHOCK WARE 幻影BREAKER	DYNAMITE STRAIGHT TOUCH DOWN WAVE GUTS UPPER（BURNING BATSU） 居合斬 PERFECT CATCH 人工呼吸 回轉RECEIVE SHOCK WARE 號外 號外 DOUBLE LARIAT 大地突 拍手破 氣合KNUCKLE GOD HOOK	幻影BREAKER TOUCH DOWN WAVE SLIDING KICK 毒蛇之鐵鎖 大地突 氣合KNUCKLE 空間裂 號外 鳳擊襲 拍手破 GOD HOOK 對空裏切	天仰波動拳 出席確認 GROOVY PUNCH 悲戀之SERENADE SHOCK WARE 幻影BREAKER 拍手破 號外 疾驅 真空斬 居合斬 天仰波動拳 PERFECT CATCH	出席確認 GROOVY PUNCH 幻影BREAKER 悲戀之SERENADE DOUBLE LARIAT 大地突 空間裂 人工呼吸 鳳擊襲 對空裏切
→↓↘+P	昇陽拳 TWISTER UPPER 雷神UPPER GUTS UPPER 實直拳 六腑突 櫻龍斬 深淵之MENUETT 大回轉打法 盛櫻拳 SLINDING RECRIVE	昇陽拳 實直拳 TWISTER UPPER 大回轉打法 POCKET☆RACKET SLINDING RECRIVE 盛櫻拳 GUTS UPPER 雷神UPPER 昇龍之型	昇陽拳 實直拳 GUTS UPPER 雷神UPPER 昇龍之型 無隻裏拳 六腑突 空霸之鐵鎖 鶴子裁肩 GRAPPLE BAT	雷神UPPER 盛櫻拳 SLINDING RECRIVE GUTS UPPER 櫻龍斬 深淵之MENUETT 大回轉打法	SLINDING REGISTER 實直拳 GUTS UPPER 六府突 雷神UPPER 盛櫻拳
→↘↓↙←+P	SCREW PILE D GIANT☆SWONG	SCREW PILE D 大嵐	大嵐 SCREW PILE D	GIANT☆SWONG SCREW PILE D	大嵐
↓↘→+K	幻影KICK GROOVY WHEEL 百裂腳 旋蹴舞 LONG SHOOT 夜叉車 SPIN☆SMASH 無雙蹴 前方轉身之型 片翼之構	幻影KICK GROOVY WHEEL LONG SHOOT 百裂腳 GOD DEFENSE（前） 平泳KICK 咬住 前方轉身之型 無雙蹴 荒波四股 片翼之構	LONG SHOOT 夜叉車 咬住 前方轉身之型 平泳KICK GOD DEFENSE（前） 孤高之PRIDE 紫電之型 荒波四股 片翼之構 無雙蹴	百裂腳 無隻蹴 片翼之構 旋蹴舞 GROOVY WHEEL 前方轉身之型 LONG SHOOT 平泳KICK SPIN☆SMASH 罵倒	片翼之構 旋蹴舞 咬住 前方轉身之型 平泳KICK GOD DEFENSE（前） GOD DEFENSE（前） 夜叉車 孤高之PRIDE 幻影KICK 紫電之型
↓↙←+K	SLINDING KICK 炎舞腳 回診 闇驅 EXCITING KICK 三日月KICK 旋蹴舞 放舞 真圓腳	炎舞腳 EXCITING KICK NIAGARA DROP 三日月KICK SLINDING RECRIVE GOD DEFENSE（後） DOUBLE 指導KICK 紫電之型 咬住	回診 EXCITING KICK DOUBLE 指導KICK 紫電之型 驅闇 SLINDING RECRIVE GOD DEFENSE（後） NIAGARA DROP 咬住 眼光蹴 破壞	炎舞腳 回診 驅闇 放舞 真圓腳 EXCITING KICK GOD DEFENSE（後） 三日月KICK 旋舞腳	驅闇 放舞 DOUBLE 指導KICK 紫電之型 SLINDING RECRIVE 破壞 炎舞腳 真圓腳 NIAGARA DROP 回診
→↓↘+K	OVERHEAD KICK RISEING KICK BEAUTIFUL SPEAKER	BEAUTIFUL SPEAKER RISEING KICK OVERHEAD KICK 氣合KICK RISEING KICK	RISEING KICK 氣合KICK 平泳KICK	OVERHEAD KICK BEAUTIFUL SPEAKER	平泳KICK
空中↓↘→+P	空中氣合彈 蒼空波動拳 幻影WARE AIR DYNAMITE 空中正波拳 天雷斬 空中熱血竹刀 空中SHINNING SAVE 大旋風	空中氣合彈 AIR DYNAMITE 空中超剛速球 空中跳水 空中氣功塊 空中SHINNING SAVE 大旋風 氣功塊 幻影WARE	空中正波拳 空中SHINNING SAVE 大旋風 空中跳水 AIR DYNAMITE 幻影WARE 空中裏切 空中破壞之鐵鎖	蒼空中正波拳 幻影WARE 大旋風 空中跳水 大旋風 空中氣功塊 天雷斬 空中熱血竹刀 空中氣功塊	空中SHINNING SAVE 空中裏切 天雷斬 蒼空波動拳 氣功塊
空中↓↙←+P	空中號外！ 完全FLOCK	完成FLOCK 空中號外！ GOD LARIAL	空中號外！ GOD LARIAL	空中號外！ 空中悲傷之SERENADE GOD LARIAL 完全FLOCK	空中悲傷之SERENADE GOD LARIAL 空中號外！
空中↓↘→+K	流星KICK 雷銳蹴 連腳彈 空中夜叉車 回轉竹刀落 空中幻影KICK	空中幻影KICK 流星KICK BICYCLE KICK 雷銳蹴	空中夜叉車 完全FLOCK 岩石碎 回轉竹刀落	空中幻影KICK 連腳彈 流星KICK 岩石碎	連腳彈 流星KICK 完全FLOCK 雷銳蹴 空中幻影KICK 空中夜叉車
空中↓↙←+K	空中炎舞腳 空中回診 空中EXCITING KICK	空中炎舞腳 空中EXCITING KICK	空中回診 EXCITING KICK 空中破壞	空中炎舞腳 空中回診	空中破壞 空中炎舞腳 空中回診



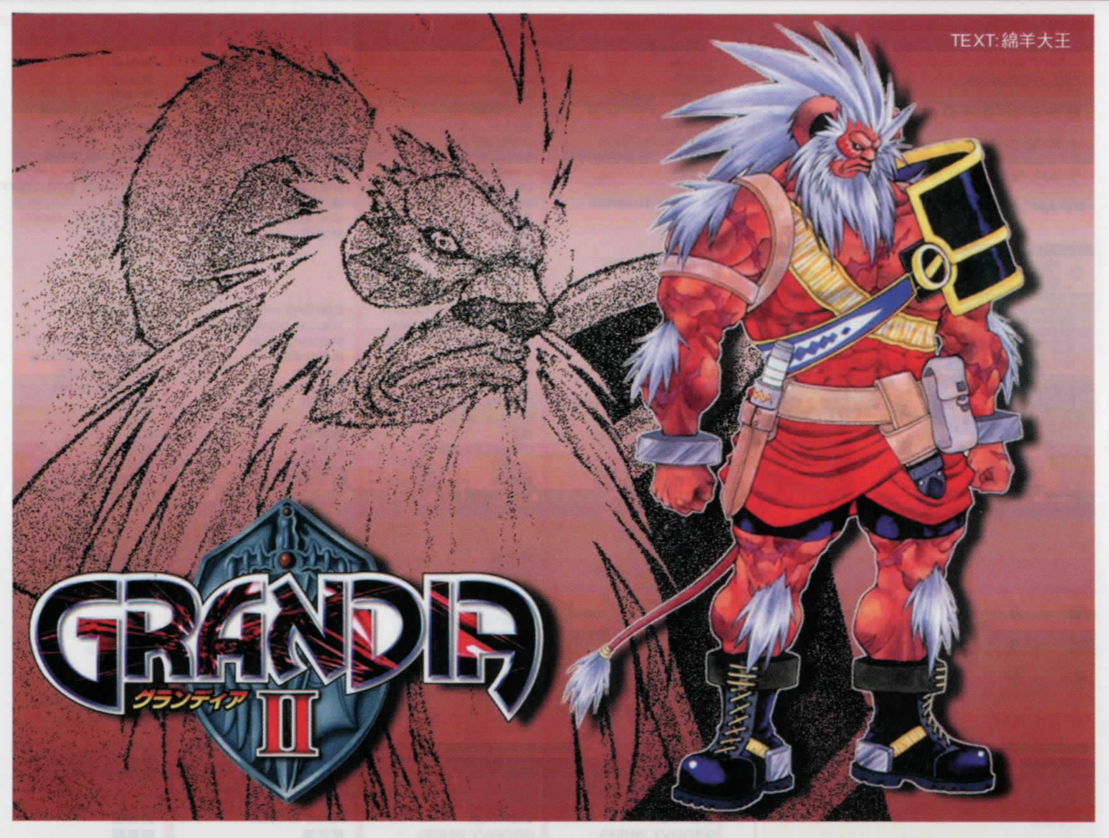




發行商/製造商 GAMEARTS
遊戲類型 RPG
推出日期 發售中
售價 美元
容量 GD ROM
記憶 9 Block

對應周邊：無

SEGA首屈一指的RPG遊戲GRANDIA.II好碑載道，為外國市場推出美版遊戲，進軍世界市場。遊戲以英語重新製作，透過國際語言讓大家深深體會遊戲的絢麗故事。我們攻略資料庫順應遊戲推出為大家再度攻略Grandia II。今期攻略資料庫會為大家重溫遊戲系統、並介紹以美版為標準的各種資料。



TEXT:綿羊大王

遊 戲 系 統 解 說

Encounter

在遊戲中，玩家會遇到的敵人全部也會在畫面上出現，所以玩家可以四處走動避開怪物們與戰鬥，如走到敵人後方更可先制攻擊，反之亦然，被敵人從背後特襲則會被敵人取得先機。

戰鬥系統

IP Gauge

GRANDIA II的戰鬥系統並不是每回合的敵我制戰鬥模式，角色行動時間由IP GUAGE指示。IP GUAGE即是在戰鬥畫面右下方的一條顯示棒，角色的面孔ICON會在棒下從左至右略過，ICON到達COM點時便可以決定角色的行動，在決定行動後，玩家又要等待角色ICON從COM點移到ACT，到達ACT的一點角色才會採取行動。IP GUAGE的ICON遊走速度點前取決於每位角色速度(SPD)，實行速度(ACT點至COM點)則取決於角色所採取的行動而定，如使用一般以外的指令，實行時間會較長。此外，敵人的行動力會在IP GUAGE的上方顯示。

打消技

在戰鬥內，某些攻擊可以減緩、甚至打消敵人的行動速度。CRITICAL HIT可以在敵人實行指令時((ACT點至COM點))打消他們的行動，防止敵人攻擊；集中攻擊一個敵人可以減少敵人行動次數。

在戰鬥內有一些與其他RPG遊戲與別不同的指令，現加以說明。

指令	說明
COMBO ATTACK	連續攻擊，比CRITICAL HIT更具威力，可以約略減緩敵人實行指令的速度。
Critical ATTACK	必殺一擊，可減大大減緩敵人的行動和取消敵人實行時的指令
DEFEND	防禦，將受到的傷害減少至三份之一。
Evade	移動到其他位置

魔法與特技

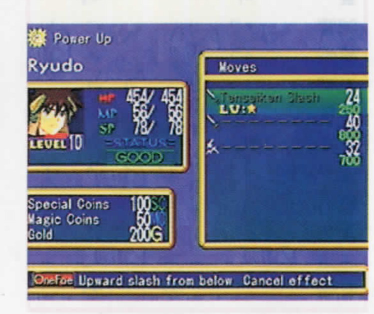
Power Up

在Power Up menu選項中，玩家可以花費在戰鬥中得到的特技coins學習必殺技和以魔術coins以學習魔法。Moves/Magic內按L或R選擇學習必殺技或魔法，之後按下該人物會出現該選項的menu，會顯示已學到的技倆會，技倆下方的星星是該招式的等級，最多可昇至5級，等級越高詠唱的速度越快。另外該招式右方上邊的數字是該招式消耗的SP，右下方的數值是下一個等級所需要的點數。另外憑著點數可以學到未出現的招式，方法同昇級一樣，只要花費點數即可。不過，如果想學魔法則必須先取得Mana Egg，以魔術coins)將魔術蛋昇級後再將Mana Egg裝在角色身上便可使用該Mana Egg的魔法。

另外，遊戲在後期會得到一些Skill Book，憑著Skill Book可以看到不同的技能。學習和昇級方法等同如必殺技和Mana Egg一般。但學到技能後必須在Menu的Skill Equip中裝備才擁有該技能，而技能效果因應技能等級而增加。







Mana Egg 一覽表

Holy Egg

Heal	回復單一角色少量
Healer	回復單一角色大量.HP
Healer+	回復單一角色全HP
Alhealer	回復我方所有角色大量HP
Tremor	範圍性地震攻擊
Quake	全體性地震攻擊
Crackle	單體冰系攻擊
Crackling	全體冰系攻擊
Snooze	全體催眠魔法
Shhh!	範圍性封印敵人使用魔法
Fiora	範圍性封印敵人移動
Gravity	以引力將部份敵人堆到某個範圍
Cure	解毒與解混亂
Refresh	解除魔法封印或行動封印
WOW!	增強單一角色攻擊力
Diggin'	提昇我方所有角色的防禦力
Speedy	提昇我方所有角色的速度
Runner	提昇我方所有角色的行動力

CHAOS EGG

Heal	回復單一角色少量HP
Healer	回復單一角色大量.HP
Burn!	火系攻擊單一敵人
Burnflame	範圍性火系攻擊
Burnstrike	單體強力火系攻擊
Hellburner	攻擊性火系全體敵人
Howl	範圍性風系攻擊
Howlslash	直線風系攻擊
Howlnado	全體性風系攻擊
Zap!	範圍性雷系攻擊
Zap All	全體性雷系攻擊
Dragon Zap	直線雷系攻擊
Snooze	全體催眠術
Fiora	範圍性封印敵人行動
Runner	提昇我方所有角色的速度
Stram	降低單體敵人的守禦力和攻擊力
Cold	降低單體敵人的移動力
Freeze!	降低單體敵人的行動力

Mist Egg

Heal	回復單一角色少量
Healer	回復單一角色大量.HP
Healer+	回復單一角色全HP
Howl	範圍性風系攻擊
Howlslash	直線風系攻擊
Howlnado	全體性風系攻擊
Crackle	單體冰系攻擊
Crackling	全體冰系攻擊
Poizn	範圍性毒氣
Shhh!	範圍性封印敵人使用魔法
Gravity	以引力將部份敵人堆到某個範圍
Cure	解毒與解混亂
Refresh	解除魔法封印或行動封印
Resurrect	回復單一角色的基本能力
Diggin'	提昇我方所有角色的防禦力
Speedy	提昇我方所有角色的速度
Runner	提昇我方所有角色的行動力
Def-Loss	降低所有敵人的防禦力

Gravity Egg

Heal	回復單一角色少量
Healer	回復單一角色大量.HP
Burn!	火系攻擊單一敵人
Burnflame	範圍性火系攻擊
Hellburner	火系攻擊全體敵人
Tremor	範圍性地震攻擊
Quake	全體性地震攻擊
Boom!	範圍性爆炸攻擊
BA-BOOM!	全體性大爆炸攻擊
Snooze	全體催眠術
Poizn	範圍性毒氣攻擊
Craze	範圍性混亂攻擊
Fiora	範圍性封印敵人移動
Halvah	解除單一角色除所有異常狀態(昏迷除外)
WOW!	增強單一角色攻擊力
Def-Loss	降低所有敵人的防禦力
Cold	降低單一敵人的移動力
Freeze!	降低所有敵人的移動力

Soul Egg

Heal	回復單一角色少量
Healer	回復單一角色大量.HP
Healer+	回復單一角色全HP
Howl	範圍性風系攻擊
Howlslash	直線風系攻擊
Howlnado	全體性風系攻擊
Zap!	範圍性雷系攻擊
Zap All	全體性雷系攻擊
GadZap	單體性強力雷系攻擊
Poizn	範圍性毒氣攻擊
Craze	範圍性混亂攻擊
Shhh!	範圍性封印敵人使用魔法
Halvah	解除單一角色除所有異常狀態(昏迷除外)
Resurrect	回復單一角色的基本能力
Stram	降低單一敵人的防禦力和攻擊力
Def-Loss	降低所有敵人的防禦力
Cold	降低單一敵人的移動力
Freeze!	降低所有敵人的移動力

Star Egg

Burn!	火系攻擊單一敵人
Burnflame	範圍性火系攻擊
Burnstrike	單體強力火系攻擊
Hellburner	全體性火系攻擊
Tremor	範圍性地震攻擊
Quake	全體性地震攻擊
Boom!	範圍性爆炸攻擊
Meteor Strike	單體殞石攻擊
Zap!	範圍性雷系攻擊
Zap All	全體性雷系攻擊
Snooze	全體催眠術
Craze	範圍性混亂攻擊
Cure	解毒與解混亂
Resurrect	回復單一角色的基本能力
WOW!	增強單一角色攻擊力
Diggin'	提昇我方所有角色的防禦力
Speedy	提昇我方所有角色的速度
Stram	降低單體敵人的守禦力和攻擊力

Skill Books

Book of Adventure

Life Up	HP 值增加 50 至 800 點
Strength	STR 值增加 10 至 50 點
Toughness	VIT 值增加 10 至 50 點
Dash	SPD 值增加 10 至 50 點
Skilled Item Use	加快使用道具的行動時間
Pirate's Ring	提昇戰鬥後獲得道具的機會

Book of Warriors

Life Up	HP 值增加 50 至 800 點
Toughness	VIT 值增加 10 至 50 點
Speed	AGI 值增加 10 至 50 點
Abandonment	提昇角色的回避能力
Defensive	減少IP Guage 被削減的機率
Item Recover	使用道具後行動力會提昇

Book Of Gales

Dash	SPD 值增加 10 至 50 點
Stormcloud Chant	風系和雷系魔法的攻擊力提昇 10 至 50%
Northwind Chant	風系和毒系魔法的攻擊力提昇 10 至 50%
Aim for Counter	回避後偶爾作出反擊
Skilled Item Use	使用道具後行動力會提昇
Decoy	集敵人攻擊於一身.

Book of Wizards

Magic Power	MP 值增加 10 至 50 點
Intelligence	MAG 值增加 10 至 50 點
Zapfire Chant	火系和雷系魔法的攻擊力提昇 10 至 50%
Boomflame Chant	火系和爆炸系魔法的攻擊力提昇 10 至 50%
Quakeblast Chant	地震系和爆炸系魔法的攻擊力提昇 10 至 50%
Magic Recover	使用魔法後行動力會提昇

Book of Priests

Life Up	HP 值增加 50 至 800 點
Mentality	50 MEN 值增加 10 至 50 點
Leafwater Chant	水系和森林系魔法的攻擊力提昇 10 至 50%
Glacier Chant	水系和毒系魔法的攻擊力提昇 10 至 50%
Woodland Chant	地震系和森林系魔法的攻擊力提昇 10 至 50%
Absorb Magic	受到魔法攻擊後 MP 值會回復

Book of Swords

Special Power	SP 值增加 10 至 50 點
Strength	Strength 值增加 10 至 50
Abandonment	提昇角色的回避能力
Defensive	減少IP Guage 被削減的機率
Fighting Spirit	提昇的回復能力
Move Recover	移動後行動力會提昇

角色與絕技(Moves)

◆Ryudo & Skye

Tenseiken Slash「天征劍」	單體攻擊技，帶 Cancel 效果
Flying Tenseiken「飛翔天征劍」	與 Skyie 合作的單體攻擊技
Purple Lightning「劍舞•紫電」	四分身單體攻擊
Sky Dragon Slash「天魔龍陣劍」	全體強力攻擊

◆Elena

Impact Bomb	單體攻擊，帶 Cancel 效果
Nightmare Ball	全體催眠技
Droplets of Life「生命之霞」	解除所有異常狀態(包括昏迷)
White Apocalypse「白色默示錄」	全體攻擊

◆Roan

Golden Hammer「黃金之衝擊」	單體攻擊，帶 Cancel 效果
Dragon Rise「昇龍斬」	單體攻擊
Snowball Fight!「必殺雪玉彈」	範圍性雪球攻擊
Vitality March「活力之行進曲」	解除所有異常狀態
True Dragon Rise「真昇龍斬」	昇龍斬完成形態，單體強力攻擊

◆Millenia

Arrow Shot	單體攻擊，帶 Cancel 效果
Heel Crush	單體強力攻擊
Fallen Wings「墮天使之翼」	全體性攻擊
Starving Tongue「餓食之舌」	吸受全體敵人HP
Spellbinding Eye「咒縛之瞳」	封印敵人行動
Grudging Claws「怨痕之爪」	單體強力攻擊

◆Mareg

Beast-Fang Cut「獸牙斷」	單體攻擊，帶「Cancel」效果
Beast-King Smash「獸王金剛擊」	單體強力攻擊
Beast-King Blast「獸王爆炎陣」	全體性強力攻擊
Lion's Roar「獅子之雄叫」	提昇我方所有成員的攻擊力

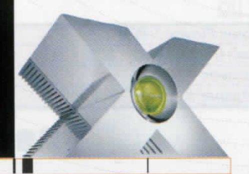
◆Tio

Lotus Flower「蓮華」	單體攻擊，帶 Cancel 效果
Fast Dance-Whirl「亂舞•滅」	單體強力攻擊
Tornado「絕風」	全體性風系攻擊
Whisper to Stars「星之禱告」	提昇我方所有成員各方面的能力

下期會有以美版為標準的完全攻略。待續……

GAMEPLAYERS EXTRA







社會派GUN SHOOTING GAME

THE 警察官 新宿24時

TEXT：KOTARO



KONAMI / STG / 1P
推出日期：經已推出（12月15日）
基板：Hornet

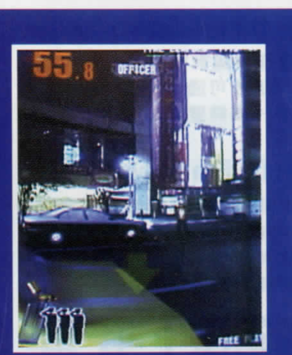


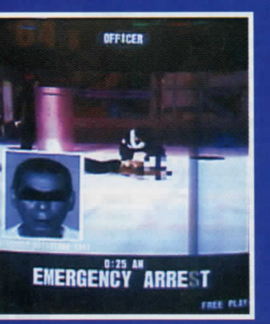
提起以警匪鎗戰作為題材的GUN SHOOTING GAME，相信各位很自然就會想起KONAMI多年前的名作《LEGTHAL ENFORCES》，不過隨著立體技術的出現，寫實描繪式的GUN SHOOTING GAME也開始逐漸式微，《LEGTHAL ENFORCES II》亦都成為了系列的絕響。直至最近，KONAMI採用了一種名為「DOCUMENTARY TOUCH」的技術，推出一款同類型的體感GUN SHOOTING GAME《THE 警察官 ～ 新宿24時 ～》，難道KONAMI想延續《LEGTHAL ENFORCES》的神話？



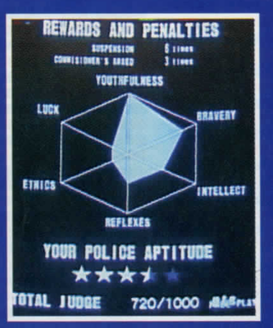





◆遊戲的自由度不單止比一般同類型遊戲為高，而且路線的變化更加可謂層出不窮



◆就連逮捕犯人的場面亦都製作得似模似樣



◆完成遊戲之後電腦作出的評級

背景

《THE 警察官 ～ 新宿24時 ～》以日本新宿的歌舞伎町作為舞台，故事主要講述日本警視廳特別搜查總部內真正的警察與犯罪組織「極道會」進行的連場激戰，由於遊戲配備了最新的「視點追蹤CENSOR」系統，能夠準確無誤地感應玩者的一舉一動，反映玩者在遊戲裏面的實際視點，作出迴避或者匿藏各種行動，感覺非常真實，而且與警察學堂的模擬訓練十分之相似，喜歡《LEGTHAL ENFORCES》系列真實風格的GUN SHOOTING FANS切勿錯過！

特別鳴謝：尖沙咀加拿芬道金星遊戲機中心提供拍攝場地

相隔了兩個星期，我們又見面了，大家是不是忙著玩PSO呢？無可否認，它的確是一個非常出色的遊戲，而本誌今期更作出了詳細的攻略（←賣廣告）。不過將會在PS上推出的新作可謂十分之多，故筆者精挑細選了三個遊戲作出介紹，分別是《GRAN TURISMO 3 A-spec》、《電車GO！3 通勤篇》和《決戰II》。

主持人：阿亮

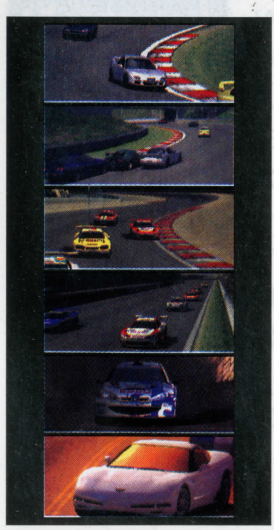
發售商：SCEJ
售價：6800 日圓
容量：DVD-ROM
記憶：未定
發售日：2月15日預定
PS2/RAC/對應GT FORCE

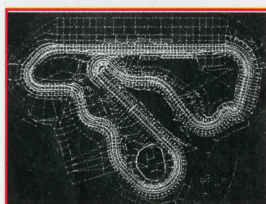


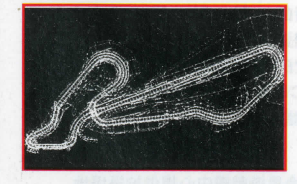
全新資料公開！

GT迷引頸以待的大作GT3，近日發售日已經暫定為2月15日，開發度高達80%，廠方最近公開了大量的照片和兩條賽道的資料，而今集所收錄的車種更是GT系列之冠。好！就等小弟為大家介紹最新公開的資料吧！


◆ 工作人員認真地為汽車收音。







已收錄車種名單：

MANUFACTURER	CARNAMES	YEARS
Accrue	CL 3.2 Type S	2000
Accrue	INTEGRA Type R	1995
Accrue	NSX	1993
Accrue	NXS	1997
Alfa Romeo	156 Super Turismo	2000
Alfa Romeo	156 2.5 V6 24V	1999
Aston Martin	B7 Vantage Coupe	2000
Aston Martin	V8 Vantage	1997
Audi	S4	1999
Audi	TT 1.8T quattro	2000
BMW	328ci	1999
Chevrolet	Camaro Z28	1997
Chevrolet	Camaro SS	2000
Chevrolet	Corvette GRAND SPORT	1996
Chevrolet	Corvette C5R	2000
Chevrolet	Corvette Z06	2000
Chrysler	PT Cruiser	2000
Citroen	Xsara Rally Car	1999
Daihatsu	MIRA TR-XX AVANZATO R	1997
Daihatsu	STORIA X4	1998
Dodge	Viper GT-R Team Oreca	2000
Dodge	Viper GTS	
Fiat	Coupe Turbo Plus	2000
Ford	Escort Rally Car	1996
Ford	Focus Rally Car	1998
Ford	GT40	1969
Ford	GT40 Race Car	2000
Ford	Mustang SVT Cobra R	2000
Gillet	Vertigo Race Car	1997
Honda	ACCORD Euro-R	2000
Honda	CIVIS SiR-II（EG）	1993
Honda	CIVIS Type R（EK）	1998
Honda	CR-X Del-Sol SiR	1995
Honda	INTEGRA Type R98 S Spec	1998
Honda	NXS Type R	1992
Honda	NXS Type S Zero	1997
Honda	ARTA NSX	2000
Honda	Castrol MUGEN NSX	2000
Honda	RAYBRIG NSX	2000
Honda	S2000	1999
Honda	S2000 Type V	2000
Jaguar	XJ220 Road Car	1992
Jaguar	XKR Coupe	1999
Lister	Storm V12 Race Car	1999
Lotus	Elise 190	1998
Lotus	Esprit SPORT 350	2000
Lotus	Motor Sport Elise	1999
MAZDA	DEMIO GL-X	1999
MAZDA	EUNOS ROADSTER NORMAL	1989
MAZDA	EUNOS ROADSTER NORMAL	1993
MAZDA	ROADSTER 1.8 RS	1998
MAZDA	ROADSTER RS	2000
MAZDA	RX-7 Type RS	1998
MAZDA	RX-7 Type RZ	2000
MAZDA	SAVANNA RX-7 INFINI III（FC）	1999
Mercedes-Benz	CL600	2000
Mercedes-Benz	CLK55	2000
Mercedes-Benz	SMK 230 Kampressor	1999
MITSUBISHI	FTO GP Version R	1997
MITSUBISHI	GTO Twin Turbo	1995
MITSUBISHI	GTO Twin Turbo	1999
MITSUBISHI	LANCE Evolution IV GSR	1996
MITSUBISHI	LANCE Evolution V GSR	1998
MITSUBISHI	LANCE Evolution VI Rally Car	1999
MITSUBISHI	LANCE Evolution VI GSR Tommi Makinen Edition	2000
NISSAN	180SX Type X	1996
NISSAN	Fairlady Z Version R2 seater TWINTURBO	1998
NISSAN	R390 GT1 LM Race Car	1998
NISSAN	R390 GT1 Road Car	1998
NISSAN	SILVIA K's 1800cc（S13）	1988
NISSAN	SILVIA K's 2000cc（S13）	1991
NISSAN	SILVIA K's AERO（S14）	1996
NISSAN	SILVIA SPEC R（S15）	1999
NISSAN	SILVIA Varietta	2000
NISSAN	SKYLINE GT-t Type M（R32）	1991
NISSAN	SKYLINE GT-R Vspec II（R32）	1994
NISSAN	SKYLINE GT-R Vspec（R33）	1997
NISSAN	SKYLINE GT-R Vspec（R34）	1999
NISSAN	SKYLINE GY-R Vspec II（R34）	2000
NISSAN	PENNZOIL NISMO GT-R	1999
NISSAN	CALSONIC SKYLINE	2000
NISSAN	LOCTITE ZEXEL CT-R	2000
Opel	Caribra Turing Car	1995
Pagani	Zonda C12	2000
Pagani	Zonda C12S	2000
Peugeot	206 S16	1999
Peugeot	206 Rally Car	1999
Renault	Clio Sport V6 24V	2000
Renault	Clio Sport Race Car	2000
RUF	RUF 3400S	2000
RUF	RUF CTR2	1996
RUF	RUF R-GT	2000
Shelby	Cobra	1967
SUBARU	IMPREZA COUPE 22B STi Veraion	1998
SUBARU	IMPREZA SEDANWRX Sti Vei.VI	1999
SUBARU	IMPREZA WAGON WRX Sti Ver,VI	1999
SUBARU	IMPREZA WRX Sti	2000
SUBARU	IMPREZA Sport WAGON Sti	2000
SUBARU	IMPREZA Rally Car	1999
SUBARU	IMPREZA Rally Car prototype	2001
LEGACY	TOURING WAGON GT-8	1996
LEGACY	B4 RSK	1998
LEGACY	B4 Blitzen	2000
SUZUKI	ALTO WORKS SUZUKI SPORTS LIMITED	1997
Tommykaira	ZZ-S	1999
TOYOTA	ALTEZZA RS200	1998
TOYOTA	ALTEZZA AS200	1998
TOYOTA	CELICA GT-FOUR（ST205）	1995
TOYOTA	CELICA SS-II	1999
TOYOTA	COROLLA Rally Car	1999
TOYOTA	GT-ONE（TS020）Race Car	1999
TOYOTA	GT-ONE（TS020）Road Car	1999
TOYOTA	MRS GT-S	1998
TOYOTA	MR2 G-Limited	1998
TOYOTA	MR2 S EDITION	1999
TOYOTA	SPRINTER TRUENO GT-APEX（AE86 Type I）	1985
TOYOTA	SUPRA RZ	1997
TOYOTA	SUPRA SZ-R	1997
TOYOTA	VITZ Euro Edition	2000
TOYOTA	VITZ RS 1.5	2000
TOYOTA	AUTOBACS APEX MR-S	2000
TOYOTA	Castrol Tom's SUPRA	2000
TOYOTA	DENSO SARD SUPPA GT	2000
TVR	Griffith 500	1998
TVR	Speed 12	2000
TVR	Tuscan Speed 6	2000
Volkswagen	Lupo Cup car	2000
Volkswagen	New Beetle 2.0	2000
Volkswagen	New Beetle Rsi	2000
Volkswagen	New Beetle Cup car	2000
/	DIABLO	2000

比賽時間和地點！

在最新的公佈的圖片中看到比賽是會在不同的時間和地點進行，例如是中午和旁晚時份，而比賽地點除了是一般的賽道外，更會在一些沙地上作賽，汽車在行走時導致塵土飛揚，這些細緻的畫面要在PS2上表現出來並不是難事。


◆ 在旁晚時份作賽。


◆ 畫面十分細緻。

現場收音效果！

廠方為了令遊戲中的汽車所發出的聲音更真實，前後一共用了約20台的真車作現場收音，務求令到遊戲除了畫面像真外，就連聲音亦和真車一樣。

兩條新的賽道：

Apricot Hill Speedway

由這條賽道有很多的S彎，故玩者要以低速才可通過，在前作中亦有登場，是一條需要很高技術才可完成的賽道。

Midfield Raceway

前半部份和後半部份有很大的分別，前半部份是擁有一條很長的直路，而後半部份卻是以彎路為主，而勝負的關鍵就在直路之上。

車種多達131台！

最基本的車種已高達131台，就連外國的名車亦有收錄在內，實在令人更加期待這集的GT。



電車GO回來啦！

踏入21世紀初，電車GO在PS2上將會推出電車GO的新作，遊戲是以街機版的電車GO2作為藍本，而且更加入了些新的元素，到底是甚麼呢？現在就為大家講解吧！

改良了的街機版！

遊戲雖然是以街機版作為藍本，但在畫面上就作出了一些變化，在行車的途中加入了時間和天氣的轉變，例如在遊戲中會有早上、中午、旁晚和晚上的轉變，天氣更會由晴天轉為下雨等。而在PS2的版本中會有一個鐵道資料館，顧名思義，這是一個收錄了各列車的資料和照片的地方。

Family Mode 和鐵人 Mode

Family Mode是給初學者練習的好地方，在這個Mode中會有詳盡的講解和教授。而鐵人 Mode則是一個難度極高的模式，玩者要在沒有了速度和煞車計的顯示下進行遊戲，所以絕對是為高手而設的模式。

收錄路線和車種！

遊戲中收錄了3 個地區的6 條路線，就連電車GO 第一集的山陰本線亦有收錄，而車種更多達13種，所有路線的名字如下：



路線	車種
關東地區	
總武線（新宿～秋葉原）	209 系
總武線（新宿～秋葉原）	205 系
總武線（新宿～秋葉原）	201 系
中央線（新宿～東京）	201 系
近畿地區	
山陽本線（神戶～西明石）	207 系
山陽本線（神戶～西明石）	201 系
山陽本線（神戶～西明石）	221 系
山陽本線（神戶～西明石）	223 系
山陽本線（神戶～西明石）	205 系
山陰本線（龜岡～京都）	キハ 58 系
九州地區	
鹿兒島本線（二日市～博多）	813 系
鹿兒島本線（二日市～博多）	811 系
鹿兒島本線特急（鳥栖～博多）	787 系
鹿兒島本線特急（鳥栖～博多）	キハ 72 系
篠栗線（篠栗～博多）	キハ 66 系
篠栗線（篠栗～博多）	キハ 200 系

發售商：TAITO
售價：未定
容量：未定
記憶：未定
發售日：2001 年3 月預定
PS2/SLG/對應電車GO專用手制








最新情報全面公開！

以三國為主題的《決戰II》最近公佈了許多有關的遊戲玩法和資料，小弟當然立即為大家作詳細的介紹，現在便立即送上此作的基本流程。

處理內政

主要的行動：處理政事、人才的登用、募兵和開發新的兵器、利誘他國武將。在處理內政內共有十多的選項可供選擇，目的當然是要令自已的置家興盛，從而才可發展軍事，而處理內政時，武將會提出一些意見，玩者可選擇聽取與否，但從意見中可得知他們的為人個性。

戰鬥

主要行動：善用陣形、妖術、新兵器或是向敵人單挑。這是《決戰II》中最重要的一環，只要達成特定條件便可使用新兵器，分別是迫擊弩砲、猛虎砲、雷擊車和木獸，每種兵器都有自己的特性。而妖術使用是有限制的，若使用一次後，便要待一會兒後才能使出。最後便是單挑，玩者選取後便直接操控該名武將和敵人對決。




軍議

主要行動：知道敵人的布陣情況、決定進攻的路線和選擇設置陷阱。與敵人作戰前的準備是十分重要的，了解敵人的布陣從而作應對，而設置陷阱亦是非常重要的一環。不過，知力較高的武將在戰鬥中佔了很重要的位置，因他們能作明確判斷，對戰事的勝利與否起了重大的影響。

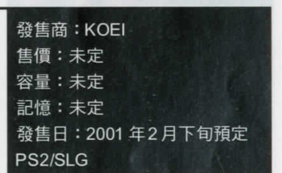


戰後處理

主要行動：處理成為俘虜的敵方武將、了解戰事後的形勢。戰鬥完結後，玩者可選擇是否令敵方武將成為同伴，而且更要知道敵方戰敗後的情況。



發售商：KOEI
售價：未定
容量：未定
記憶：未定
發售日：2001 年2月下旬預定
PS2/SLG



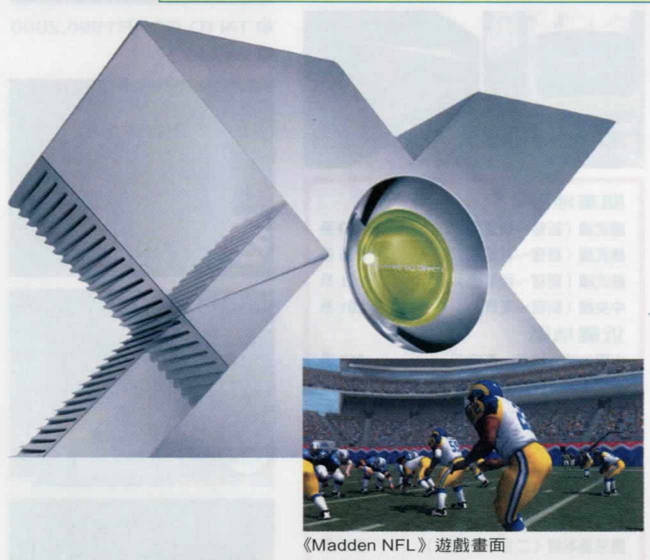




XBOX 最新動向

Text: 寒武紀

EA 鐵定加入 XBOX 陣營 SQUARE 能否順理成章？



《Madden NFL》遊戲畫面

微軟正式宣佈已經與美國第一大遊戲軟件商Electronic Arts（EA）達成合作協議，EA將會在Xbox發售當日推出可能多達十款遊戲。

微軟方面表示，現時EA在美國的開發部門已經訂購了約500部Xbox開發主機，並打算在明年秋季Xbox發售時推出約十款Xbox遊戲，其中包括《Madden NFL》、《SSX》、《NASCAR》以及《Knockout Kings》系列等遊戲。

其實，由於微軟與EA之間一直有著伙伴關係，外界對於兩間公司今次能夠達成合作協議一般都認為是意料中事。但許多人更加關心的是，EA加入Xbox是否意味著EA的另一伙伴Square亦會順利成章成為Xbox的遊戲開發商之一。有關的問題自然使Xbox開發計劃總經理J.Allard成為被追問的對像，而J.Allard在公佈有關微軟與EA的合作協議後接受訪問時雖然沒有正面回答，但他表示：「過去的15個月裡我們一直與EA保持緊密接觸，並建立了非常友好的關係……而我們亦正與其他的遊戲軟件商進行相同的過程，我們一直有保持與Square以及其他並未公佈的軟件商進行多方面和緊密的聯繫，希望了解他們對Xbox的期望以及雙方日後的合作策略，我相信同類型的宣佈絕對不會是最後一次。」

Konami、Namco、Capcom以及Bandai等日本頂級遊戲軟件商已經先後加入了Xbox的遊戲開發商陣營，Square作為現時世界上最有實力和號召力的遊戲軟件商之一，相信微軟亦會不惜一切說服Square為Xbox開發遊戲，而假如Square真的宣佈為Xbox開發遊戲，可以預計微軟Xbox與新力PS2之間的競爭將會更加激烈。

Xbox 主機明年一月六日露面



微軟總裁蓋茨會在明年一月六日至九日的CES展上發表開幕詞

近日有報導指微軟打算於明年一月六日在美國拉斯維加斯舉行的Consumer Electronics Show (CES)上首次展出Xbox主機的真身。雖然微軟方面拒絕就有關消息發表任何評論，但較早前Xbox開發總經理J. Allard接受傳媒訪問時曾暗示，Xbox可能會在更快的未來公開，他表示：「我相信在明年E3展舉行之前遊戲界仍然不斷會有重要事件發生。我們亦會在這段時間公開更多有關Xbox遊戲、主機設計、手掣等的資料，而到了E3舉行之時，你們便已經可以親身體驗Xbox遊戲，並對Xbox的主機性能作出更準確的評價。」

歐洲 Xbox 延期推出 美日成戰略重地

微軟決定將Xbox在歐洲推出的時間推遲，由原定與北美同期於2001年秋延遲至2002年年初。

微軟方面解釋今次的決定時表示由於希望確保Xbox在北美推出時能夠有足夠的貨源，避免像PS2在美國推出時所出現的嚴重缺貨情況。微軟發言人表示：「由於外界對Xbox的需求比我們預期中大，我們有需要重新評估Xbox的發售計劃。」

事實上，北美和日本是現時最大的遊戲機市場，亦是主機生產商必爭之地，微軟今次的決定相信是希望能夠集中火力以最短的時間在這兩個戰略重地爭取有最多的主機出貨量。

XBOX 採用RAVISENT 製DVD 解碼引擎

微軟與數碼音響開發商Ravisent達成一份為期5年的合作協議，協議將會授權Xbox使用Ravisent的DVD解碼引擎「CineMaster」。CineMaster除了可解讀一般DVD軟件格式之外，亦同時支援MPEG及廣播MPEG視像 (Broadcast MPEG Video)格式，更支援高解像電視。根據今次的合作協議微軟更可以在遊戲機以外的家庭視像產品，例如PC及電視解碼器等採用CineMaster解碼引擎。

X-FILES *(Everything You Need to Know about XBOX)*

DDR SDRAM (DOUBLE DATA RATE SYNCHRONOUS DYNAMIC RAM)

簡義: XBOX所採用的記憶體種類名稱

Xbox主機採用了DDR SDRAM作為其記憶體，有別於PS2或N64所採用的DRDRAM (Direct Rambus DRAM)。DDR SDRAM與DRDRAM均屬新一代的記憶體設計，有關兩者哪一個性能上較優勝一直是電腦界熱門的爭論話題。DRDRAM的革命性記憶架構曾被認為是次世代記憶體的最佳選擇，但近期由於種種原因DRDRAM已被DDR SDRAM的聲勢所壓過。

假如比較兩種記憶體性能的話，Xbox的記憶體頻寬（註1）理輪上是PS2的兩倍左右，當然，實際上由於受到許多不同因素的影響，DDR SDRAM的頻寬會較理輪數值低出許多，所以估計Xbox的記憶體頻寬會較PS2高三至四成。

(註1) 頻寬 (BANDWIDTH): 一個裝置進行資料傳送時的速度。一般是以每秒傳送多少位元的資料(bits或bytes)為單位。



GAMECUBE 最新動向

500 部 Gamecube 開發主機運抵開發商

與微軟的 Xbox 開發主機不同的是，Gamecube 開發主機擁有所有日後推出市面的 Gamecube 的全部功能，而並非只是主機的雛型。另外，有消息指500部主機中有約100部已經運往以宮本茂為首的日本任天堂開發部。

《Rebirth》曲目 MP3 下載



《Rebirth》是一個利用 GAMECUBE 製作，非常獨特和有創意的 CG 影像，從中我們亦可以知道 Mix-Core 這間頗為陌生的軟件商具有的潛力。

還記得任天堂公開過一段稱為《Rebirth》的 Gamecube 示範片段嗎? 負責擔任製作的 Mix-Core 最近在其官方網站（http://www.mix-core.com）上公開了兩首由 Mix-Core 成員之一常本正也所創作的《Rebirth》曲目MP3檔案，曲目集雄壯、輕快、憂怨於一身，水準極高，值得大家欣賞。

短期連載: 任天堂之反擊 (第二回)

導言

上一回提到 N64 失敗其中一個最重要的原因，是遊戲創作人對在N64上開發遊戲的冷淡反應。除了同機推出的三款遊戲之外，N64推出後的三個月竟然沒有推出任何一款新遊戲（註1）。

萬劫不復的惡性循環

任何一部遊戲主機只要有理想的銷售成績，軟件商便樂意為它開發遊戲，而除著遊戲數目不斷增加，便進一步刺激其他消費者購買主機的意欲，這樣的良性循環奠定了一部主機成功的基礎。但可惜的是，N64 在推出初期遊戲數目奇少，以至主機銷售情況不振，不但不能使任天堂打入這個良性循環，反而使玩家和遊戲開發商紛紛離開任天堂，投向新力的PlayStation，致使任天堂陷入了必敗之地。

其實N64與PS2推出初期的情況頗為相似。PS2 推出後一直受到遊戲質素未如理想、數目少、硬件環境複雜以及開發困難等批評所困擾，但PS2與N64不同的是，PS2除了PS2 遊戲以外，還對應大部份舊PS遊戲，更有DVD播放功能，而N64 則除了是一部N64 遊戲主機之外，便什麼也不是。

被質疑的經營手法

遊戲商離開任天堂的另一個重要原因，是任天堂對支持他的遊戲軟件商所採取的經營手法。

過往軟件商要委託任天堂生產遊戲卡帶，需要向任天堂繳付每盒高達 35 美元 (約 $270 港元) 的費用，是新力向 Playstation 軟件商所徵收費用的三至五倍以上，而且任天堂更要求廠商每次至少需要訂購十萬盒卡帶。根據這樣的數字計算，軟件商單在訂購卡帶的成本已經需要 350 萬美元。但其實，除了生產卡帶所需的成本費用之後，軟件商所繳付費用的三份之二均是任天堂淨賺的利潤。況且，可以有十萬盒銷量的遊戲其實並不多。

另外，即使遊戲銷售成績理想情況亦一樣糟。由於N64使用卡帶ROM的關係，生產所需的時間比起使用CD媒體的PS長許多，在一些黃金檔期，假如遊戲商需要增產遊戲卡帶，所需的時間長達一至兩個月，與 Playstation 相比的10 至15 日相比，實差天差共地。不管遊戲如何受歡迎，一兩個月後熱潮都會冷卻下來，結果軟件商根本不能為自己作出最佳的預算。但不管情況如何險峻，一切風險都是由軟件商獨力承擔，任天堂只需坐享豐厚利潤。

另外，任天堂亦會要求遊戲開發商白紙黑字答應在 N64 上推出的遊戲乃屬 N64 的獨家遊戲。但其實軟件商動用大量資源開發遊戲，當然希望遊戲能夠有最高的銷量，而跨平台的遊戲軟件正是其中一個增加銷量的方法，十多年前當任天堂仍然穩握幾乎整個遊戲機市場時可能問題不大，但在今天的多平台競爭環境中，獨家遊戲對軟件商根本是不設實際。

GAMECUBE 的成功與否，似乎全繫遊戲任天堂是否願意放棄舊有的經營模式，換句話說，任天堂假如不徹底革新一個切合市場環境的經營策略，要扭轉劣勢機會微乎其微……（未完待續）。





註1: N64 於1996/6/23 推出，同日推出的遊戲有《Super Mario 64》、《Pilot Wings 64》以及《最強羽生將棋》，其後一直到了1996/9/27 才有另一個遊戲《Wave Race 64》推出。

下期預告：

大切大悟後的宣言；GAMECUBE背後的策略思想

WONDERSWAN COLOR 研究報告

Text: 寒武紀



WonderSwan Color (下簡稱 WSC) 已於12月9日推出，我們今次將會為大家全面介紹 WSC 的特點、與單色版WonderSwan (下簡稱WS) 的分別、與其他遊戲機的機能比較，更會為大家解剖其內部結構。

外形篇

外型有乜唔同?

其實新舊版WS在整體設計上並沒有太大的分別，除了電源掣等按鈕位置和設計有若干的改變之外，其餘都幾乎一模一樣。但就呎吋而言，WSC 的呎寸為128x74.3x17.45 毫米，長度較WS 長了7 毫米 (見圖1)，畫面大小亦由2.49 吋增加至2.9 吋，但重量方面則輕了15 克，只有95 克。



圖1: 左方的WSC與右方的單色版 WS 驟眼看並沒有無太大分別，不過螢光幕的顏色由原初的灰色變為深綠色。



圖 2: 將兩部主機重疊一起便可以看到新舊機之間在外型設計和呎吋上的差距。有趣的是，雖然兩者在外型上有些出入，但WS 的電池蓋在 WSC 上亦適用。

另外，WSC的主機按鈕配置亦有些微的改變：(1) 原先配置於主機左側的滑動式開關制移至畫面下方的位置，並改用了按鈕制式；(2) 原先右下側的反差調節則移至主機的左側；(3) 按鈕全部附上名稱，對於按鈕數目較多的 WS 主機而言無疑是合適和明智的決定。

硬件篇

機能有無強化?

WSC在硬件上最大的改變當然是其大幅強化了的顯示機能，由以往的8階段單色顯示增強至可同時顯示4096色中的241色，所以WSC主機所需要處理的畫面資料亦會相應大幅增加，因此WSC內的記憶體容量亦由128Kbit 增加至512Kbit，這樣，即使 WSC 和 WS 同樣採用了16bit中央處理器，記憶體亦能夠更加有效地對資料進行處理及增加運算速度。

除此之外，新增的DMA (Direct Memroy Access) 機能亦增加了記憶體將資料進行傳送時的速度。最後，WSC 軟件所使用的卡帶ROM最大容量由128Mbit大幅增加了4倍以上，達512Mbit，是現時所有手提遊戲機中容量最大的卡帶 (讀者可參考下文中《比較篇》部份)。

解剖篇

由於 WSC 外殼所使用的螺絲並非普通的螺絲，所以一般是不能簡單地將主機拆開的。

和其他手提遊戲機一樣，打開後蓋後最顯眼的部份必然是佔了大部份底板面積的卡帶插槽。雖然 WSC 只是 WS 的強化板，但我們可以很容易注意到 WSC 底板的晶片及組件數目明顯增加了許多，密密地排滿在主機底板上，雖然如此，新底板與舊的相比顯得更加整齊和乾淨利落 (圖5)，看來2年來有關的開發人員的功力亦增進了不小呢。



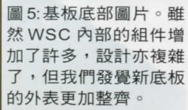
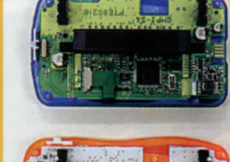


圖5: 基板底部圖片。雖然 WSC 內部的組件增加了許多，設計亦複雜了，但我們發覺新底板的外表更加整齊。



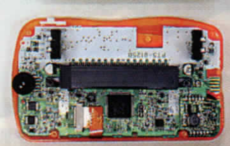


圖4: 並排觀察新舊兩部主機，在外型設計上並沒有太大的改變。

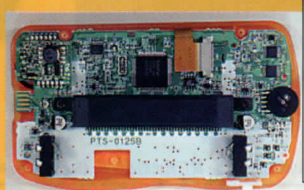


圖3: WSC 基板晶片及組件數目增加了許多。

設定篇

設定畫面

和WS一樣，在WSC上開始遊戲前必須先輸入用者的姓名、出生年日、性別等個人資料。而WSC新增了另外一些設定選項，分別是「Volume」以及「Contrast」。Volume可調節三個不同程度的聲效音量，而且設定後的資料將會記錄於主機記憶體內，避免了以往因為WS沒有設定記憶功能，以至用者即使將音量設定為零，關機後再起動時亦會返回原機的聲量預設值。

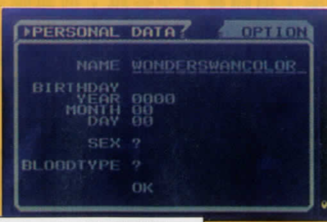


圖6:個人資料設計畫面。

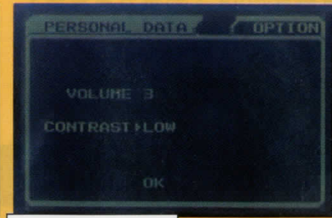


圖7:反差設定話面。

「Contrast」(反差)選項則有「Low」(低)和「High」(高)兩個選擇。將Contrast設定為Low時，畫面會顯得較暗，但影像則更為清晰和分明；相反，設定為「High」時畫面雖然會較光亮，但影像卻會有點模糊。當然，假如玩者在遊戲中想調校畫面的反差程度，亦可以使用主機外的反差調節器。

比較篇

以下除了列出了現時市面上幾部手提遊戲機的機能資料之外，亦列出了明年3月才推出的Gameboy Advance (下簡稱GBA) 以及第二代電視遊戲機超級任天堂的資料供大家參考。

雖然單憑這些數據未必可以具體顯示各部主機在機能上的差別，但我們仍然可以看對幾部主機的分別和一些有趣的地方。例如觀察CPU及畫面機能等資料，我們可以知道WSC和NeoGeo Pocket Color的機能大概是一部超級任天堂的機能。另外，WSC的卡帶最大容量達512Mbit之多，是GBA的兩倍，亦是現時N64卡帶的最大容量。

	GAMEBOY ADVANCE	WONDERSWAN COLOR	NEOGEO POCKET	GAMEBOY COLOR	超級任天堂
中央處理器	32bit RISC (16.7Mhz)+8bit CISC	16bit (3.072Mhz)	16bit	8bit Z80 (2.10Mhz)	16bit (3.58Mhz)
畫面顯示機能	同時顯示32,000	同時顯示4096色中的241色	同時顯示4096色中的146色	同時顯示32,000色中的56色	同時顯示32768色中的256色
解像度	240x160點	224x144點	160x152點	160x144點	512x448點
記憶體容量	CPU內藏32KB WRAM及96KB	兼用型64KB W/VRAM VRAM; 另有256KB WRAM	CPU內藏16KB及4KB RAM	32KB WRAM及16KB VRAM	128KB WRAM及64KB
卡帶最大容量	256Mbit	512Mbit	32Mbit	40Mbit	
重量(不包括電池重量)	約140克	約95克	約125克	約138克	--
發售日	2001/3/21	2000/12/21	1999/10/21	1998/10/21	1998/3/27
售價	9,800日元	6800日元	6800日元	6800日元	7800日元

(註1) CISC CPU及RISC CPU: 兩種採用了不同設計邏輯的中央處理器，在GBA中保留了一顆8bit CPU是希望確保GBA與Gameboy或Gameboy Color遊戲的互換性。
(註2) Z80: 其中一款最早期(1976年推出)的中央處理器，一般時鐘頻率為2Mhz左右。
(註3) WRAM (WORK RAM) / VRAM (VIDEO RAM): 前者為儲存遊戲軟件程式指令的記憶體;後者則負責儲存畫面資料。

未來篇

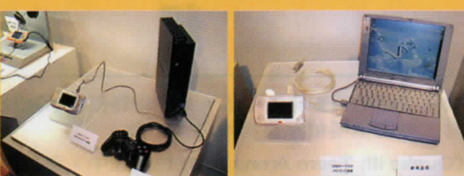
WSC未來構想

記憶卡取締卡帶ROM

卡帶ROM在電視遊戲上差不多已經並完全淘汰，取而代之的是CD或DVD等儲存媒體，但由於手提機受到先天機身體積的限制，至現時為止仍然是以ROM作為軟件存儲媒介。ROM的缺點在於生產成本高及生產所需的時間長。

而Bandai較早前則公佈了一個可能的ROM代替品，就是一系列所謂「記憶卡讀取器」(Memory Card Reader 圖8)，所謂「記憶卡讀取器」其實是WSC與現時市面上各種記憶媒體，例如Smart Media、Memory Stick以及SD卡之間的接駁介面，用者只需要將讀取器像普通的卡帶般插入主機，讀取器的另一端便可插入這些記憶媒體，這樣WSC便可以讀取來自其他硬件，例如數碼相機所儲存的資料，而更重要的是，記憶卡可以作為軟件的儲存媒體，例如玩者只需要前往特定的遊戲售賣機，將想購買的遊戲軟件下載至記憶卡上，這樣便可以取締卡帶的地位。


圖8: 在有關WONDERSWAN COLOR的發佈會上，Bandai方面展出了三款「Memroy Card Reader」，分別對應Smart Media、MemoryStick以及SD卡(由上至下)。


圖9-10:利用USB接駁器，WSC將可與PS2或個人電腦進行資料傳送。

誇平台中端

另外，利用WS專用的USB接駁器，WS更可以與Playstaion2、手提電話、個人電腦(圖9-10)進行資料交換，而藉著這個新的連線系統將可孕育出全新的遊戲概念。

總結篇

值唔值得買?

遊戲軟件吸引 數量可接受

決定一部主機的成功與否不單只是靠其硬件機能，更重的是支援它的遊戲軟件。因此，Square對WSC的支持使WSC的身價大增，除了同日推出的改良版《Final Fantasy》之外，Square的其他名作，《FF2》、《FF3》、《Romancing SAGA》以及《Front Mission》已經被納入移植計劃之內。而明年一月推出的「機戰」系列作品、格鬥遊戲《Gulity Gear Puchi》等都是許多朋友所期待的作品。Bandai計劃在本年完結之前推出十款WSC專用軟件，而到了2001年3月數目將會增加至32款，雖然這樣的遊戲數目仍不及Gameboy Color，但亦算是一個可以接受的數目。另外，除了Square之外，Sega Toys、Namco、Hal Corporation等20間遊戲公司亦會為WSC開發遊戲。



圖10-11: WSC版《FF2》及《FF3》的開發中畫面。

超任手提機?

正如剛才所說，WSC的機能可以媲美超任的質素，加上遊戲商Square所推出的任天堂時代經典作品，質素亦非常之高，WSC其實就像一部手提超任一樣，的確非常吸引呢。

周邊構想豐富 可惜香港人無緣享用

剛才已經介紹過Bandai對於WSC未來發展的構想，但這些構思是否能夠真正得到實現仍屬未知之數，而且由於這些服務牽涉服務機器的關係，相信香港人可以使用的機會非常微。又例如WonderGate至現時為止仍然只能夠對應日本的PHS制式，香港人用WSC上網仍然未能成事，所以香港人似乎注定不能完全發揮WSC ㄙ漸\能呢。

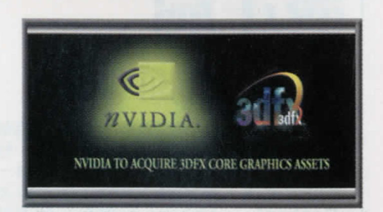




新聞速遞

顯示咭晶片市場新景況

3dfx於本月15日發表聲明，為了保障投資者的利益，已決定以1億1千2百萬美元的價錢把業務賣給Nvidia，而買方更會借1千5百萬美元給3dfx作遣散及善後事宜。這次收購Nvidia不但得到3dfx的所有專利和牌子，更可得到Gigapixel和3dfx開發3D顯示晶片的技術，而顯示咭的驅動程式仍然會由3dfx方面負責，這兩間公司以前經常在商場上交手，但隨著這次合拼，似乎暗示了顯示咭市場將會有一次大變動，不過暫時有關方面所有行動也保持低調，所以顯示咭市場的前景還未明朗。(金)



台灣舉辦《英雄》大會！

《英雄》原名《Fantasy for you》，是一隻韓國Eyagi公司花了三年時間開發的網路多人RPG遊戲，推出一個月內就有20萬名會員，加上穩定的伺服器，所以被視為是下一個網路霸主，而大宇亦準備把遊戲中文化後發行，更為了回應外界對遊戲的期待，所以在台灣舉辦了全省網路咖啡店遊戲說明會，在5日之內走遍高雄、台南、嘉義、台中和台北各市，當時除了遊戲的詳細介紹外，還讓玩家免費試玩，使到場的人有機會接觸這個網路霸者。(金)





Seaman登陸Windows

在家用版中十分受歡迎的遊戲《Seaman》將移植至電腦上，而且於明年發售，所有喜歡此遊戲的玩者可要留意了。

12月19日在涉谷舉行了一個記者會，IBM及Vivarium公司合作開發了一個聲音確定系統「Via Voice Snap-Easy Snap」，而且此系統將於放在即將推出的大人氣遊戲《Seaman》Windows中。相信很多玩者也知道《Seaman》是一個養人面魚的遊戲，而大家要用聲音輸入跟牠說話，增加感情，由於魚的樣子很古怪，而且常說有趣的話(包括粗話)，所以吸引了很多玩者，在昨年聖誕更推出一個可利用網絡去送信的聖誕特別版《Seaman》。

而這個《Seaman》Windows的玩法跟家用版的差不多，而魚將會長駐於玩者的Desk Top上，而且會在Desk Top上游來游去，如果玩者有輸入日程表，當有約會或是會議時，牠會提醒玩者，此外有人寄信來時亦會提示玩者已有信件，真是十分有趣。有時間其玩者朋友的Seaman亦有可能去到玩者的Desk Top，此時如果玩者沒有時間招呼牠，Seaman會跟朋友的Seaman說「主人去了吃飯、或是主人現在很忙」等等的話。除了電腦外，牠還可以在手提電話、遊戲機中飼養，是不是很想快點試玩呢？此遊戲予定於2001年3至4月發售，想試也要等好一段日子了。(Gameplayers.com.hk)









不分類報導

《Odyssey》將會推出中文版，沒有玩英文版的朋友這次切勿錯過機會。

《Red Alert 2》在台灣發售一個月已達到70,000套的佳績，所以代理商特地製作限量版本，內含多功能計算機，加上售價保持不變以及全球只有台灣限量發行，這個吸引力並不小呢！

松崗電腦將會把《Diablo II》中文化，並預計在2001年1月發售。

Electronic Arts將會在2001年第1季推出《Shogun: Total War Warlord Edition》，雖然戰場依然是日本，但增加了國外的勢力和部隊，雖然有點不倫不類，但仍然值得期待。

有美國網站調查報告顯示，女性網路遊戲玩家比男性多，但整體而言，遊戲市場依然是男性佔大多數。

《Quake III: Team Arena》已在付運途中，各位請多留意遊戲店舖。

集合「多情劍客無情劍」、「陸小鳳傳奇」、「楚留香傳奇」、「絕代雙驕」、「名劍風流」等古龍小說於一身的《古龍群俠傳》，將於明年1月推出。

《Command & Conquer: Red Alert 2》已推出三幅新地圖，有興趣的朋友可到Westwood的網頁(www.westwood.com)內下載。

《Close Combat》系列的製造商Atomic Games因為《Hammer's Slammers》計劃取消，引致雖要遣散大部份員工，面臨倒閉的危機。



by 金

Starsiege: Tribes 2



發行商	Sierra
製造商	Dynamix
遊戲類型	ACT
發售日期	2001 年1月
系統需求	Win 95/98

遊戲先鋒捲土重來

雖然《Starsiege: Tribes》在當年是首批第三身多人射擊遊戲之一，但無可否認它的地位漸漸被《Unreal Tournament》和《Quake III Arena》所奪去，不過科技並沒有對任何人偏坦，只要肯付出就能得到它的幫忙，而Dynamix就付出無比的決心和努力，誓要利用《Tribes 2》奪回失去了的聲譽和地位。

復仇戰士回歸

今集遊戲講述帝國和人類之間出現了一個名為Bioderms的新種族，是由帝國的基因工程所做出來的改做戰士，並因為加入了剋制因子，所以他們並不能反抗命令，但時光飛逝，Bioderms漸漸希望脫離控制，很多族人因而被殺，辛好有一個能避過追捕，在一個瘋狂科學家協助下終於破解剋制因子，再過了一段短時間，一眾Bioderm叛民把自己訓練成更強的殺人武器，誓言要向人類討回公道。

改良重點

上集因為戰場通常是黑暗的房間或下水道，所以第一身射擊的味道比較濃厚而影響玩家興趣，而《Tribes 2》將會變成為精密設計的巨大地圖，高山、狹谷和追擊手能藏身的建築物都大大提挑戰性和刺激性。另一方面，Dynamix亦致力改善圖像的質素，首先是人物會由更多多邊型組成、更仔細的活動和死亡動作，其次的是地圖上的樹、石和霧等都會比以前更精細及合乎比例，加上功能強大的遊戲引擎，即使攀山涉水後再到室內來場激烈戰鬥也不會出現讀取畫面，流暢地進行遊戲。

多人遊戲的樂趣

在以往的多人射擊遊戲內，「合作」這意思最多只在互相照應和配合時間等，但《Tribes 2》將會為這詞語帶來新解法，因為遊戲內有六種交通工具，每種都有不同的功用和特性，除了配合和照應外，還可以做到真正的分工合作，一輛交通工具內有一位司機外，更最多有兩個位置是給另外兩名玩家作開火、轟炸之用，這意念創新之餘亦使遊戲更為有趣，各位準備好和朋友來一場「同生共死」的戰鬥了嗎？







by 金

Battle Realms



發行商	Crave Entertainment
製造商	Liquid Entertainment
遊戲類型	SLG
發售日期	2001 年第2季
系統需求	Win 95/98

風起雲湧時

遊戲故事講述黑暗勢力吞噬世界，很多人類流離失所，而這班難民逐漸地聚集起來，由一名叫Tarrant的男人帶領，並借助古代神器的力量把大地分開，把人類和邪惡勢力分隔，他的子民總算得到平穩生活的地方，可惜一些暴民無故地把Tarrant殺死，使大地上分為原來的Dragon Clan和支持Tarrant的Serpent Clan，而隨著時代變遷，這兩個民族再分為Lotus Clan和Wolf Clan。各位就是這個民族血戰的參與者之一。



戰略遊戲新一頁

雖然Liquid Entertainment只是一間新公司，但憑著一班曾參與製作《Starcraft》、《Command & Conquer》和《Red Alert》的工作人員付出努力，在今年E3時只展示出少量《Battle Realms》的資料，已即時被認為有機會揭開戰略遊戲的新一章。

充滿生命的世界

《Battle Realms》和其他戰術遊戲非常不同，例如森林可以隱藏部隊的位置，但雀鳥卻會暴露行縱，火會燒毀房屋，植物需要水，雲會變厚，高山會給予軍事上的優勢等，現實世界的法則將會移植到遊戲之內，使戰鬥變得真實，戰術也能運用在遊戲之上。另外亦很講究陰陽的平衡，有濃厚的亞洲味道。

遊戲的平衡

對於忠實的即時戰略遊戲Fans來說，遊戲的平衡度反而是重點，所以製作時利用了巨大的資料庫，收錄所有部隊的詳細資料，如果發現某些部隊力量太強，只需作少許的改動就可把它弱化，方便得來又滿足到專業玩家的需求，可謂一舉兩得。如果想知道戰略遊戲會否邁向一個新境界，敬請密切留意。







銀河戰國列傳X

by 金

GAME DATA

發行商	大宇資訊
製造商	工畫堂
遊戲類型	SLG
發售日期	2000年12月
系統需求	Pentium 133 32MB ram







＊ 以上為日文版遊戲畫面

銀河革命特別多

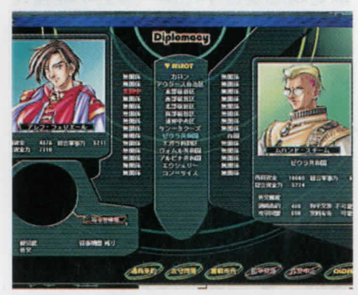
實在太多以銀河為中心，講述英雄解放人民的故事，《銀河戰國列傳X》亦不例外，主角為了拯救自己的同胞，逃離利用人類作恐怖實驗的殘酷統治者，決定建立卡龍解放軍，但是幕後首腦的身份仍是個謎的情況下，戰鬥使整個銀河都陷入戰亂之中，到底是向正確目標邁進，還是墮進適人的圈套？這問題就要由各位親自解答了。

戰略的思考

SLG遊戲最著重的當然就是戰略，遊戲內因為艦隊數目有限，加上每支艦隊一回合只能在地圖上移動「一格」(實在太少)，所以艦隊的配置和種類都要事前思考，否則在遊戲初期還可以勉強抵抗，但到後期戰事變得越來越大，就會出現艦隊之間距離太遠而失去應有威力，輕則有人命傷亡，嚴重可能會使國家崩潰。而這亦是遊戲最刺激、最困難的地方。

「內」、「外」俱全

由於艦隊數目有上限，所以星系就更需要力量保護自己，防禦分為兩種方法，一種是裝置衛星：衛星分為索敵、防衛和產業，每個星系最多有5個，但即使裝置了還不足以防禦敵襲。這時就需要第二種方法：提高星系的內政來增加防衛力，雖然是比較消極的做法，但功效最突出。另外利用外交戰術亦是保護自己的方法，因為受制於艦隊數量和行動時間，所以跟本不能利用單一支強力部隊打遍整個宇宙，這時就要運用外交的手段來避免受多國「圍毆」，以逐一擊破的方式來統一天下。



人才育成及技術開發

當然除了穩健的防守外，進攻也可以說是防守的一種，這時就需要人才和科技的協助，不過指揮官的能力並不會隨著戰事而增加，必須育成才能得到提昇能力，但要注意會花費一大筆資金(書中自有黃金屋？)，各位要多加留意。而科技方面除了原有的四種戰艦外，還有兩種需要特別開發的船艦，每種都有不同的功效及特性，可惜每支艦隊只能容納三艘戰艦，所以配搭方面就顯得非常重要。《銀河戰國列傳X》就是由以上各種難題組成，雖然遊戲比較簡單，但需要思考的地方卻很多，所以有意考驗自己軍事智慧的朋友就萬勿錯過。





TEXT: 綿羊大王



GAME DATA

發行商/製造商	Koei
遊戲類型	SLG
推出日期	12月22日
系統要求	Win 95/98/Me/2000, Pentium II 300MHZ, 500MB 以上





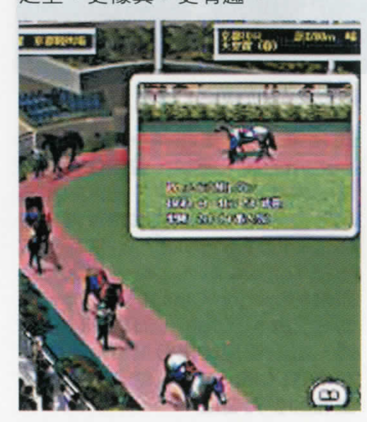


經典賽馬遊戲Winning Post最新作Winning Post 5經已推出，遊戲綜合過去作品大成，更加寫實，資料更加豐富，數據齊備，讓你再度體會育成賽馬的樂趣。

Winning Post 5經過大幅度強化，追加更多位馬主，每位馬主個性十足，經驗老到，是你賽馬人生上的好對手。玩家也可以將自己的資料上載到網路上，再交換其他玩家的資料，與現實世界的遊戲馬主爭個長短。

日本賽馬遊戲進化成為國際級賽事，玩家可以與其他馬主合伙投資海外，以資金採購外國的優良馬匹，再加以育成，引進到日本賽馬世界。馬主與玩家已不單是過客關係，只要達成指定條件，會有特別事件發生在你和馬主身上，富有戲劇性。

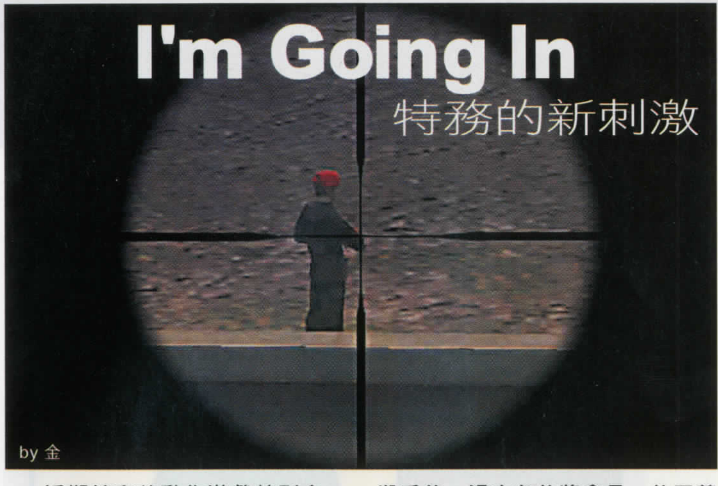
盛大的馬主陣以外，馬匹和賽事以第一手數據更新，資料更齊全。有云名駒出自優良血統，今集玩家可以自行為馬匹配種，電腦會以九種能力為基準計算小馬的能力，極具推理成份，需要細心分析。如成功產生新品種，可以在遊戲中留名到賽馬的品種史之中。另外，遊戲賽制以日本的賽馬制為標準，賽事每週舉行，每次11場，每場18匹馬參賽，所有經典賽事，就連一流世界賽也會重現遊戲之上，更像真，更有趣。





另外，遊戲新增花緒系統，讓玩家們名符其實成為馬主。玩家可以將你的照片存入遊戲系統，你樣子就會出現在遊戲中的個人履歷之中，體會一下成為馬主的感覺。或者你又可以將其他奇趣相片:動物相和漫畫等等存入系統，讓他們成為馬主，令現實世界沒有可能的事發生在遊戲之內，也是一件樂趣事。





近期精彩的動作遊戲特別多，繼上期的《Hitman》後今期又有《I'm Going In》，不過正邪位置剛好對調，做完在陰暗世界內生活的殺手後，這次各位將會是一位正義的特務，為世界和平而努力，而且還是合法殺人(和007一樣)，大家趕快「進入」遊戲內吧！

Metal Gear In？

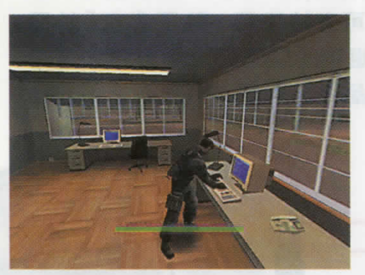
各位既然身為特務，每次行動的危險程度都很高，所以要靠敏捷的身手和靈活的頭腦，而隱藏位置也很重要，給人有《Metal Gear Solid》的感覺，不過兩者亦不盡相同，前者似乎較重視技巧，而《I'm Going In》則較多動作部份，除了冷靜地計劃外還要決斷地行動，衝鋒陷陣的場面會經常在遊戲內出現，考驗各位在危急時候的應變能力。

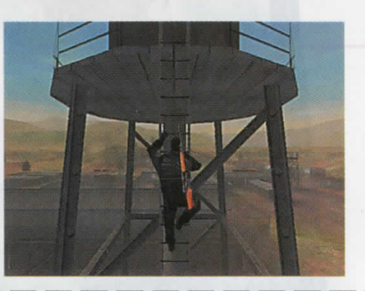
美中不足

雖然遊戲的故事性和可玩性都十分高，畫面和聲音也很迫真，可惜人物動作太生硬，爬梯時實在太醜陋，而人工智能的設定亦太低，雖然這樣對玩家有利，但絕對不能滿足到高手的需求，試問敵人眼見自己的同伴被擊斃亦無動於衷，各位又作何感想呢？

射不完的子彈

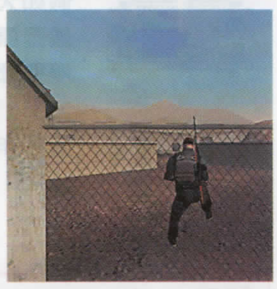
如果要衝鋒陷陣就必需要有足夠的火力，不過各位不用擔心初開始遊戲時MP3、軍刀和手槍不夠用，因為除了可以拾得彈夾外，在殺死敵人後更能取得他的武器，所以可以說是有用不完的彈藥，另外在某些地方內(如敵人的彈藥庫)更可以得到其他武器，一般的AK-47、M16A2等不用說，還有手榴彈和地雷等大殺傷力的軍備，有它們在手大家就可以大開殺界了。

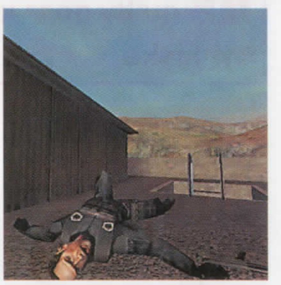


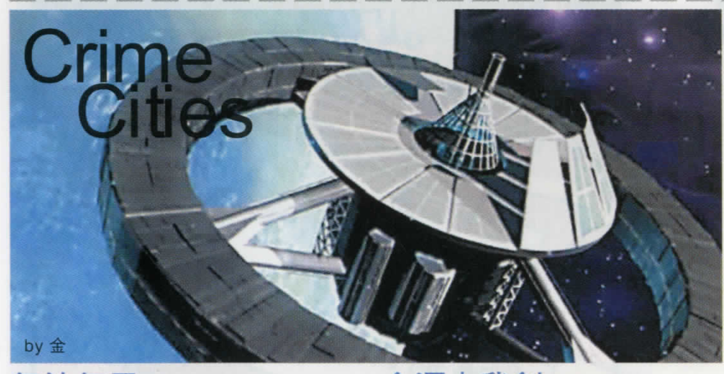




發行商	Eidos Interactive
製造商	Innerloop
遊戲類型	ACT
發售日期	發售中
系統需求	Pentium II 300/64MB ram 3D 咭/16MB ram Vram







無法無天

在《Crime Cities》的世界內，法律和秩序都被罪惡和恐怖所代替，幕後黑手還躲藏起來時，一般的打擊方法將不會湊效，而最簡單直接的做法當然是派臥底潛入，不過這就需要一名精明能幹的警探冒險，當然這個以身犯險的人就是你。

世紀大冤獄？

在人類聯邦決定派遣主角Garm Tiger(玩家你)前去執行任務時，為了隱藏他的身份，所以以叛國和違反命令為理由判他終生住在監獄成市(亦是毫無法紀的城市)，而Garm Tiger本人其實正前往市並化名為Johnny Red，身份是一個無惡不作的槍手(乘坐在車上)，只要收到報酬就會立即行動，不會問任何原因，只會完成任務。

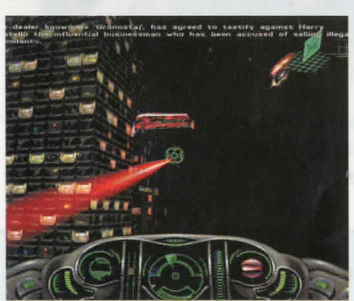
命運由我創

當進入遊戲之內，Garm可以透過電腦來接生意，內容可能是暗殺、搜索、救援或保鑣等，當然接生意的選擇權在玩家的手中，合法和非法都無任何限制，當然後果要自負，雖然越危險的任務報酬越高，但被警察發現時也會追捕，加上你現在是個通輯犯，在不知道你臥底身份的情況下，是絕對會向你射殺。

努力向上爬

當完成任務後就會得到酬勞，大部份都用作升級車輛、武器和裝甲，另外也會提昇在罪犯界的地位(黑社會？)，就是這樣不斷地努力，利用最短時間「上位」，並逐步揭開神秘首腦的神秘面紗。









發行商	EON Digital Entertainment
製造商	Techland Software
遊戲類型	SIM
發售日期	發售中
系統需求	Pentium II/64MB ram 16MB Vram

短評

《Crime Cities》的故事背景有點「老土」不用說，遊戲的音效更是沉悶和沒變化，圖像矇矓不清，地圖又異常繁複，雖然操作簡單，但要以高速追捕敵人並不是易事。所以提醒各位如果有驚人的耐性和不怕「暈車浪」的話，就即管挑戰一下吧！



夢畫廊

經過了上一期的呼籲後,「夢畫廊」開始收到大家的投稿作品,末子姐姐亦要忙於為大家的作品送上評語⋯⋯假如大家有任何有關DC 遊戲的畫稿或是原創題材的作品、甚至是CG或漫畫都可寄給我們,除了會有「竹日末子」姐姐的評語外,還會每期選出優秀作品送上稿費作為鼓勵,馬上動筆吧!

畫評:竹日末子
雜工:J.J

題目:guilty gear x -- ky=kiske



投稿者:畫:LEONA/CG:AREIOS

看上去已經感覺到是一幅很出色的作品,無論是人物的輪廓、身體的比例均十分準確,而上色技巧更是出色。整幅圖畫的構圖雖然簡單,不過直接而且自然,略覺背景過份簡單。希望將來能收到更多閣下的作品!



投稿者:燒餅

作品的人物跟原作的相像度很高,構圖很簡單直接,亦很自然。著色方面比較馬虎,而背景亦過份單調,手鎗更沒有金屬的感覺,令人有一種將漫畫稿直接加上顏色的感覺,此外牙子後髮及身體部份有點不合比例,要小心留意!

投稿須知

1)本刊歡迎各類型畫稿,唯畫稿大小不得超過29.7cm╳21cm(A4 SIZE)
2)請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話
3)本刊每期會選出優秀之畫稿以稿費作鼓勵
4)所有畫稿請寄往「**香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌《GPDC》**」,CG畫投稿則可E-MAIL往jjwong@gameplayers.com.hk

N-dull 你好像很喜歡畫畫喎!
是啊!尤其精於少女漫畫!
畫得這麼好還等甚麼?
立即投稿
寄 香港灣仔駱克道33号中央廣場福利商業中心7樓
要是畫得好,我們又怎會待薄你呢!
名成利就指日可待
BY:卡新

信差:J.J

駱克道33號

記得很久之前，應該是初代遊戲誌的年代吧，當時負責信箱及讀者欄的WATER DRAGON曾經這樣的形容讀者欄：「做讀者欄就好像早上的過海的士一樣，夠客之前就只能呆呆的等……」，現在接手信箱，亦深深體會到這句說話……

駱克道33號——我們「遊戲誌編輯部」的地址，各位若有任何關於DC遊戲的問題想發問，又或是有一些關於我們一眾編輯們的事想知的話，馬上來信吧！來信請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌《GPDC駱克道33號》」，亦可E-MAIL往jjwong@gameplayers.com.hk

TO:駱克道33號主持人

這是在下第三次來信，希望能幸運地在GPDC上抽中！

1.我想知道DC怎樣關機才是正確的方法，聽人話在遊戲時按右邊的揭蓋掣來打開機蓋，待遊戲碟轉動停定後，再按左邊的電源掣關機便可，請問按揭蓋掣後令光頭急速停定，這樣做不傷機嗎？

2.DC在遊戲中把VMS取出或插入，這樣做會不會對VMS內的DATA有影響？

3.DC版的ALONE IN THE DARK 4是不是延期到2001年4月才推出？

4.如果DC機上的標誌是藍色，請問是不是美版機？

5.PS2日版主機能不能玩PS美版GAME呢？

6.請問在遊戲誌尊賣店或其他地方，能不能再找到貴公司推出的FF7公式攻略本，在下非常非常需要，望能幫助。

7.你們的互動VCD那位配音姐姐配得非常出色，可不可以告訴我她的名字或筆名呢？

8.你們的兩本新周刊GPDC和GPPS會不會像以前一樣有互動VCD，如沒有就實在太過太過可惜了？

9.你們覺得在下的字值幾多分呢？（100分為滿分）

謝謝你們解答在下的問題，我一定會繼續支持GPDC和GPPS的

長期讀者：機之子

機之子：

恭喜你！你已經成為GPDC駱克道33號第一位來信人仕，試問在下又怎會不答你的信呢。

1.先按OPEN掣打開機蓋令遊戲碟停止轉動、取出遊戲碟後再關機的確是說明書內建議大家的DC關機方法，其實這方法的好處是在於可防止直按關機後打開機蓋時被仍高速轉動中的遊戲碟所傷，而這種緊急停碟的設計既是SEGA建議的，相信亦不會有甚麼問題……

2.基本上在遊戲途中取出或插入VMS是問題不大的，只要你並非在遊戲需要SAVE或LOAD出資料時取出或插入便可以了。

3.DC版的ALONE IN THE DARK 4暫時只會推出美版，而發售日期則仍未正式落實，只知道大概會在2001年3月內推出。

4.美版DC和日版一樣是橙色標誌的，藍色標誌的話應該是歐洲版機。

5.不能。PS2日版機不能玩美版GAME，就連DVD亦不能看日版以外的碟……

6.FF7公式攻略本已經很難再找到的了，遊戲誌尊賣店方面亦早已斷貨，在下亦很想找一本完整的來保存……

7.那位姐姐其實亦經常出現在有線的節目中，試試多點留意吧。

8.如你所見，現在GPDC不是已經隨書附送了互動VCD了嗎，而GPPS方面亦有內容精采的VCD隨送，這樣你每兩星期只要比以往付出多$1就已經有多一枚VCD，不是更加超值嗎？

9.你的字體開始時很草，後期又愈寫愈正楷、不夠統一，給你60分吧。

J.J覆

辯論壇

辯論壇是一個給大家舒發自己意見的地方，每次我們都會訂下辯論題目，之後讀者可以把自己的意見寫下，字數為150字以上（不設上限，視乎你有沒有理據），之後請郵寄至「香港 灣仔駱克道33號 福利商業中心7樓 GamePlayers DC 收」信封面請註明「辯論壇」，或是Email到以下信箱「freetalk@gameplayers.com.hk」，最具代表性的信將會刊登在本論壇之上，而我們每期更會從正反雙方各選出最好的一篇文章，送上小小稿費以作鼓勵，請大家踴躍參加！

由於我們在較早曾諮詢各位對GamePlayers Magazines分拆為Gameplayers DC和Gameplayers PS的意見，並承諾有薄酬給寫得好的讀者，所以今期辯論壇將要讓路，先刊登兩封被選中的作品。

第二封是讀者蒼き月の夜寄來的意見。

眾GPM編輯：

本人可算是SEGA的忠實FANS，故亦嘗試購買DC的專門誌，但一段時間後感到所得的資訊並不足夠，所以本人不願看見GPM分拆，但無奈既成事實，只好提供一些意見。

首先分拆後兩書的頁數相信只會是GPM的一半左右，不過希望各專欄不要削減至一半以下。而使我再買GPM的原因之一在於她能提供廣泛的資訊，模型、動漫畫、偶像、電腦遊戲等資料也能在GPM內找到，這使我得到多方面的資訊，亦同時是大部份專門誌所缺乏的，如果GPDC和GPPS不能保留那些部份，便和一般的專門誌無分別了。

然後就是分界線的問題，到底那些消息在那本書內刊登，那些要同時刊登呢？而且不屬於PS或DC，如N64、X-Box、GBC、WS等的消息又怎辦呢？作為讀者當然希望吸納最多的資訊，最少News這類基本資訊是不應分割的，無論是PS或DC，另外New Game Express和Now On Sale亦是，因為不致於令機迷只認識單方面的遊戲。

在攻略方面本人相信質素並不會下降，相反會更詳盡，不過有一些較偏門的遊戲攻略就更佳。

最後希望刪除互動遊戲誌，因為這使GPM變得更多元化，即使兩書送同一隻VCD亦問題不大。

讀者蒼き月の夜

這封是讀者Xenogears寄來的作品，由於原文是英文，所以以下經已是翻譯後的版本。

Hello JJ,

GPDC和GPPS很快就會出版，而本人認為貴刊能有以下一些改進就能更好：

1. 重點評述遊戲的玩法而並非整體圖像質素，當然遇到一些差劣或絕對不能接受的畫面時(例如現在的PS2遊戲)，就一定要清楚說明，不需害怕Sony或Sega，因為你所說的是事實！

2. 不要放太多個人意見在遊戲之上，因為每人都有不同的品味。

3. 如果這是一本遊戲雜誌，請多談及一些有關遊戲的資料，不要放太多版面在其他項目內。

4. 減少廣告數量，雖然我知道廣告並不是有壞的資訊，但有時讀者會對廣告特別反感，尤其是一本遊戲雜誌。(當然你能把貴公司廣告刊登在內，例如Dino Crisis攻略本，一間公司為自己的商品賣廣告是一種正常的行為。)

5. 有時雖要一些免費贈品優惠讀者，即使價錢較為便宜，但人們還會認為如果A書和B書都有相同內容，但由於A書有免費贈品，所以會購買A書。

6. 更詳細講解，因為很多香港人只懂得少許或完全不懂日文，甚至英文的程度亦很低，所以如果你們能再做多一點功夫，並不是要完全翻譯整遊戲，但至少在故事上多花點筆墨，使讀者能清楚遊戲的內容。

7. 更多新鮮新聞，這點是必需的！

8. 有更高質素的排版和校稿，因為我發現在以往的GamePlayers Magazine內時常出現錯別字句，這有時使人感到很討厭，另外有時排版會把字印到圖畫之上，使我看不到那些字句。

9. 紙的質素並不是十分重要，當然不要使用太平價的紙張，像GPM的紙質已經很足夠(對我而言)。

以上就是我所有的意見。

在刊登過讀者珍貴的意見後，下期辯論壇將會如期舉行，而上期的辯題「SEGA在香港開設Sever，DC Online會對本地PC Online遊戲界帶來衝擊。」將會順延至下期，各位可以把自己所持的立場（正方或反方）和理據寫下，再郵寄或Email至有關地址即可。最後請大家多多支持！



萬眾期待的 夢幻聯賽！

造球會特大號 創造 J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB*

創造球會超級聯賽 *DC PREMIERE LEAGUE*

各大「球會Fans」敬請留意，一個與各大高手的較量時刻終於來臨，本刊為了各大「球會Fans」能夠有一個公平、公正和公開的較量機會，故此特別舉辦「創造球會超級聯賽」，如果想成為真正的球會霸者，就千萬不要錯失此良機了，而「創造球會超級聯賽」形式、聯賽規則、報名日期、時間及方法如下：

聯賽形式：

聯賽分為三個不同的組別，分別是超級聯賽、甲組和乙組。超級聯賽和甲組各有16隊，而乙組則有32隊。首屆聯賽的分組方法是以淘汰賽形式，首圈出局的三十二隊首先會被編為乙組，而次圈敗陣的十六隊就會被編為甲組，餘下的十六隊便會成為超級聯賽的參賽球隊，聯賽以四期為一個球季，超級聯賽和甲組中成績最差的四隊便會降班，而乙組成績最差的16隊便會被淘汰，取而代之是在外圍淘汰賽成績最好的16隊，相反甲、乙組成績最佳的頭四隊就能升班。

聯賽規則：

1.球隊中的EDIT球員最多只可有三人

2.外籍球員同樣只能擁有最多三人

3.球隊記錄不能用任何不合法的手法作出更改（例如使用金手指）

4.如發現違反任何聯賽規則的參賽球隊，將會立即取消其參賽資格

把握最後的參加機會！

報名日期及時間：

由12月28 日至1月10日的星期一至五，下午12時30分至2時及3時30分至7時正。

報名方法：

參賽者需親自帶同記憶卡連球隊記錄到「灣仔洛克道33號福利商業中心7樓遊戲誌」登記，參賽者需要留下姓名、聯絡電話、身分證的頭五個號碼（連英文字在內）、球會記錄和球隊名稱，而留下記錄的方法可以選擇留下記憶卡或只留下記錄，報名採取先到先得制，首六十四名可以參加首屆聯賽，之後的參加者可以選擇預先留下記錄作參加外圍淘汰賽或是等待下次報名機會。

獎品：

當每個球季結束時，超級聯賽的冠、亞、季軍皆能獲得精美禮品，此外每個球季結束時亦會頒發多個特別獎項予表現突出之球隊。

備註：

已登記的參賽者可以在每季報名時，親自帶同記錄前來更新球會資料乙次（但必須是同一隊球隊）。



Dreamcast 新作時間表

2000 年 12 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
28 日	CARD CAPTOR SAKURA 知世之 VIDEO 大作戰	SEGA	5800 日圓	ETC
	CARD CAPTOR SAKURA 知世之 VIDEO 大作戰 LIMITED BOX	SEGA	8800 日圓	ETC
	櫻大戰 視像電話 花組 MAIL	SEGA	2800 日圓	ETC
	AERO DANCING F（DREAMCAST COLLECTION）	CRI	2800 日圓	SLG

2001 年 1 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
1 月 1 日	DE・RA・JET SET RADIO（DC DIRECT 專賣）	SEGA	5800 日圓	ACT
1 月 18 日	超鋼戰記 KIKAIOH for Matching Service（DC DIRECT 專賣）	CAPCOM	3800 日圓（預定）	FIG
	FIGHTING VIPERS 2	SEGA	5800 日圓	FIG
	GIGA WING 2	CAPCOM	5800 日圓	STG
1 月 25 日	HUNDRED SWORDS	SEGA	價格未定	SLG
	HUNDRED SWORDS @barai 版	SEGA	價格未定	SLG
	ecco THE DOLPHIN ～Defender of the Future～	SEGA	5800 日圓	AVG
	我是多啦 A 夢	SEGATOYS	5800 日圓	SAVG
	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	來玩哥爾夫球吧 2 新的挑戰	SOFT MAX	5800 日圓	SPT

2001 年 2 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
2 月 1 日	THE 心理遊戲	VISIT	4800 日圓	ETC
2 月 2 日	ELDORADO GATE 第 3 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
2 月 15 日	AERO DANCING i	CRI	6800 日圓	SLG
	彈珠機 VI@VPACHI~CR 尋寶團 ~（DC DIRECT 專賣）	大黑電機	4800 日圓	ETC
2 月 22 日	MACROSS M3	翔泳社	6800 日圓	STG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800 日圓	RAC
	西風之狂詩曲	SOFT MAX	5800 日圓	RPG
2 月	FISH EYES WILD	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800 日圓	SPT
	春雨曜日	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	AVG

2001 年 3 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
3 月 22 日	EVE ZERO 完全版（暫稱）	GAME VILLAGE	7800 日圓	AVG
	BIOHAZARD Code:Veronica 完全版	CAPCOM	價格未定	AVG
3 月	HAPPY ★ LESSON	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
	NEPPACHI 2001@VPACHI（暫稱）	大黑電機	價格未定	SLG
	POWER JET RACING 2001	CRI	5800 日圓	RAC
	Angel Present	NEC Interchannel	6800 日圓	AVG

今冬發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
ILLBLEED	SEGA	價格未定	ETC
ILLBLEED @barai 版	SEGA	價格未定	ETC
地球之友	NEXTING	價格未定	ETC
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
NBA Hoop2	MIDWAY	價格未定	SPT

今春發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800 日圓（預定）	SRPG
NIBELUNGEN 之戒指	SUCCESS	6800 日圓	AVG
櫻大戰 3 ～巴黎在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
FLAG LANSTEL（暫稱）	TAKUYO	價格未定	AVG
LitherB（暫稱）	TAKUYO	價格未定	PUZ
ROOMMATE NOVEL~井上涼子(暫名)	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
角子老虎機帝王DREAMSLOT@VPACHI(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	4800 日圓	ETC

2001 年內發售預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
4 月	Close to ～祈禱之丘～	KID	6800 日圓	ADV
2001 年	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT
	不可逆世界之探偵紳士	ABEI	價格未定	AVG
	戀愛麻雀 MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
	MAGIC the GATHERING	SEGA	6800 日圓	TAB
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	CULDCEPT SECOND	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB
	GUNDAM 網絡戰鬥（暫名）	BANDAI	價格未定	SLG

發售日未定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
GAIA MASTER	CAPCOM	價格未定	TAB
STREET FIGHTER ZERO III（DC DIRECT 專賣）	CAPCOM	價格未定	FIG
TREASURE STRIKE @abarai 版	KID	價格未定	ACT
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
AGE OF EMPIRE（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
GRINCH（暫稱）	KONAMI	4500 日圓	ACT
HAMUNAPTRA ～失去了的沙漠之都～（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
BATTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	價格未定	SLG
OUT TRIGGER（暫稱）	SEGA	價格未定	STG
AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
GET BASS @barai 版	SEGA	價格未定	SPT
THE HOUSE OF THE DEAD 2 @barai 版	SEGA	價格未定	STG
SGGG（D-DIRERT 專賣）	SEGA	價格未定	SRPG
ZOMBIE REVENGE @barai 版	SEGA	價格未定	ACT
DYNAMITE 刑事 2 @barai 版	SEGA	價格未定	ACT
type-X.～ spiral nightmare ～	SEGA	價格未定	AVG
Dee Dee Planet	SEGA	2800 日圓	ACT
Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
仙魔大戰 2000 假名 LEON 斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
WWW.SOCCER ～參加者募集！～	HAPPY？	5800 日圓（預定）	SLG
DARK EYES（暫稱）	NEXTECH	價格未定	RPG
超級機械人大戰 α	BANPRESTO	價格未定	SLG
春風戰隊 V FORCE 2（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
章魚之 MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
10SIX ～ Own.Mine.Defend.Attack.24-7 ～	發售商未定	價格未定	SLG
紫炎龍 2（暫稱）	童	價格未定	STG
瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	價格未定	RPG
ELDORADO GATE 第 4 卷	CAPCOM	價格未定	RPG
職業指南麻雀「兵」DX 通信對應版	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
莎木 2（暫稱）	SEGA	價格未定	RPG
DYNIMITE ROBO（暫稱）	童	價格未定	ACT
K1 DREAM	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
NFL 2K1	SEGA	5800 日圓	SPT
PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800 日圓	SLG
Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
MEMORY'S OFF 2（暫名）	KID	價格未定	AVG

美版 DREAMCAST 遊戲

2000 年 12 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
26 日	Heroes of Might and Magic III	日本未發表	3DO	Ubi Soft	SLG
12 月	CHARGE'N BLAST	CHARGE'N BLAST	Sims	Xicat Interactive	STG
	Ducati World Racing Challenge	日本未發表	Attention To Detail	Acclaim	ACT
	King of Fighters '99: Evolution	拳皇 99	SNK	Agetec	FIG
	PBA Tour Bowling 2001	日本未發表	Bethesda	Bethesda	SPG
	Worms Pinball	日本未發表	Team17	Infogrames	ETC

2000 年內發售預定

遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
Seven Mansions	7 間秘館	Koei	Koei	AVG
Worms World Party	日本未發表	Team17	Hasbro	ETC
"Chakan, The Forever Man"	日本未發表	AndNow	未定	AAVG

2001 年 1 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
1 月 16 日	Dragonriders Chronicles of Pern	日本未發表	Ubi Soft	Ubi Soft	ACT
1 月 17 日	Metropolis Street Racer	MS-R	Bizarre Creations	Sega of America	RAC
	Bangai-O	爆裂無敵番外王	treasure	Classified Games	ACT
	Record of Lodoss War	羅德島戰記	NeverLand	Conspiracy	ARPG
	Phantasy Star Online	Phantasy Star Online	Sonic Team	Sega of America	RPG
2001 年 1 月	Project Justice	燃燒吧！JUSTICE 學園	Capcom	Capcom	FIG
	IHRA Drag Racing	日本未發表	Bethesda	Bethesda	RAC
	Vanishing Point	日本未發表	Clockwork Games	Acclaim	RAC

2001 年 2 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
2 月 14 日	18-Wheeler American Pro Trucker	18-Wheeler	Sega of Japan	Sega of America	未定
2 月 28 日	Daytona USA	Daytona USA 2001	Sega of Japan	Sega of America	RAC
	Outtrigger	Outtrigger	AM2 of CRI	Sega of America	3DSTG
2001 年 2 月	Illbleed	Illbleed	ClimaxGraphics	Sega of America	AAVG
	Legend of the BladeMasters	日本未發表	Ronin	Ripcord Games	RPG
	Mars Matrix	Mars Matrix	Takumi	Capcom	STG
	Stupid Invaders	日本未發表	Xilam	Ubi Soft	ACT
3 月 2 日	Alone in the Dark 4 The New Nightmare	日本未發表	Dark Works	Infogrames	AVG
	Unreal Tournament	日本未發表	Unreal Tournament	Infogrames	3DSTG
3 月 7 日	The Mummy	Hamunaptra	Rebellion	Konami	ACT
	Stunt GP.	日本未發表	Team17	Infogrames	RAC

2001 年內預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
2001 年冬	Half Life	日本未發表	Sierra	Sierra	3DSTG
2001 年春	Peacemakers	日本未發表	MASA	Ubi Soft	ACT
	Bomberman Online	爆彈人 ONLINE（日本未發表）	Hudson Soft	Sega of America	ACT
	Floigan Brothers	日本未發表	Visual Concepts	Sega of America	APUZ
	Ooga Booga	日本未發表	Visual Concepts	Sega of America	ETC
	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Soul Reaver 2（日本未發表）	Crystal Dynamics	Eidos	FIG
	WORLD SERIES BASEBALL 2K2	日本未發表	Sega of Japan	Sega of America	SPT
2001 年夏	Crazy Taxi 2	瘋狂的士 2（日本未發表）	Sega of Japan	Sega of America	ACT
	Samba De Amigo 2001	Samba De Amigo Ver.2000	SONICTEAM	Sega of America	ETC
2001 年	Black and White	日本未發表	Lionhead Studios	Sega of America	SLG
	F1 Racing Championship	F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	Video System	Ubi Soft	RAC
	Surf Rocket Racer	POWERJET RACING	CRI	CRAVE	RAC
	Roswell Conspiracies	日本未發表	Red Storm	Red Storm	ACT
	Sonic Adventure 2	Sonic Adventure 2	Sonic Team	Sega of America	ACT
	Typing of the Dead	Typing of the Dead	Sega of Japan	Sega of America	ETC
	VIP	日本未發表	Kalisto	Ubi Soft	ACT

發售日未定

遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
Alien Front	Alien Front（日本未發表）	Sega of Japan	Sega of America	STG
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	日本未發表	In Utero	Ubi Soft	AVG
Monster Breeder	Monster Breeder	NEC HE	Tommo	SLG
Take the Bullet	日本未發表	Red Lemon	Sega of America	3DSTG

By 神秘事件調查員・金

秘技

此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別東西，提昇遊戲的趣味和耐玩度。大家趕快進來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

Looney Tunes Space Race

DC/RAC/Infogrames Entertainment

釋放所有秘技

首先選「Cheats」選項，再輸入「CHEESFISH」為密碼，如果成功會聽到一下聲響，這時所有車手、賽道和其他秘技都會出現。

車手是Porky Pig

首先選「Cheats」選項，再輸入「YAVARMINT」為密碼，如果成功會聽到一下聲響。

車手是Marvin Martian

首先選「Cheats」選項，再輸入「REDWAGON」為密碼，如果成功會聽到一下聲響。

得到所有角色

首先選「Cheats」選項，再輸入「CHAR」為密碼，如果成功會聽到一下聲響。

所有ACME事件

首先選「Cheats」選項，再輸入「3LILBOPS」為密碼，如果成功會聽到一下聲響。

所有挑戰

首先選「Cheats」選項，再輸入「MOIDALIZE」為密碼，如果成功會聽到一下聲響。

所有收藏物品

首先選「Cheats」選項，再輸入「MICHIGANJ」為密碼，如果成功會聽到一下聲響。

無限加速

首先選「Cheats」選項，再輸入「DUCKAMUCK」為密碼，如果成功會聽到一下聲響。

沒有武器

首先選「Cheats」選項，再輸入「SUCCOTASH」為密碼，如果成功會聽到一下聲響。

所有賽道

首先選「Cheats」選項，再輸入「TRACK」為密碼，如果成功會聽到一下聲響。

ACME 2賽道

首先選「Cheats」選項，再輸入「MAROON」為密碼，如果成功會聽到一下聲響。

Galactorama 1賽道

首先選「Cheats」選項，再輸入「YOIKS」為密碼，如果成功會聽到一下聲響。

Galactorama 2賽道

首先選「Cheats」選項，再輸入「DODGPARRY」為密碼，如果成功會聽到一下聲響。

Mars 2賽道

首先選「Cheats」選項，再輸入「SCWEWBALL」為密碼，如果成功會聽到一下聲響。

Nebula賽道

首先選「Cheats」選項，再輸入「MRFUZZY」為密碼，如果成功會聽到一下聲響。

Off World 1賽道

首先選「Cheats」選項，再輸入「DURNIDGIT」為密碼，如果成功會聽到一下聲響。

Off World 2賽道

首先選「Cheats」選項，再輸入「PALOOKA」為密碼，如果成功會聽到一下聲響。

Wild West 1賽道

首先選「Cheats」選項，再輸入「HOGGRAVY」為密碼，如果成功會聽到一下聲響。

Wild West 2賽道

首先選「Cheats」選項，再輸入「MACKEREL」為密碼，如果成功會聽到一下聲響。

倒轉的賽道

首先選「Cheats」選項，再輸入「SAMRALPH」為密碼，如果成功會聽到一下聲響。

Dave Mirra Freestyle BMX

DC/SPT/Acclaim Entertainment/Z-Axis, Ltd.

人選是Slim Jim

進入Pro Quest Mode的選人畫面內，輸入下、下、左、右、上、上、Y即可。又或是以任何選手成功完成遊戲。

人選是Amish Boy

利用Dave Mirra、Ryan Nyquist、Joey Garcia、Troy McMurray、Mike Laird、Chad Kagy、Tim Mirra、Kenan Harkin、Shaun Butler和Leigh Ramsdell全部都完成遊戲即可。

所有單車

進入Pro Quest Mode的選車畫面內，輸入上、左、上、下、上、右、左、右、Y即可。(註：每次都要重複輸入。)

所有衣服

進入Pro Quest Mode的選衣服畫面內，輸入左、上、右、下、左、下、右、上、左、Y即可。(註：每次都要重複輸入。)

巨大撞擊力

利用Leigh Ramsdell成功完成遊戲即可。

微弱撞擊力

利用Kenan Harkin成功完成遊戲即可。

發出奇怪聲音

利用Tim Mirra成功完成遊戲即可。

第一身視點

利用Mike Laird成功完成遊戲即可。

幽靈車手

利用Joey Garcia成功完成遊戲即可。

魔術模式

利用Troy McMurray成功完成遊戲即可。

單車停頓模式

利用Chad Kagy成功完成遊戲即可。

夜視模式

利用Shaun Butler成功完成遊戲即可。

Dave Mirra的FMV

利用Dave Mirra成功完成遊戲即可。

Ryan Nyquist的FMV

利用Ryan Nyquist成功完成遊戲即可。

比賽時的FMV

利用Slim Jim成功完成遊戲即可。

開發隊伍的FMV

利用Amish Boy成功完成遊戲即可。



Beatmania IIDX 4th Style

街機/SIM/Konami



Beatmania IIDX控制器的按鍵代號

隱藏歌曲

1. 先進入Test Mode。
2. 選擇GAME SETTING。
3. 先選擇Effect，然後用2P位置輸入7、6、4、2、1、3、5、7、5、3、1、4。
4. 如果輸入成會GAME SETTING旁邊會出現「＊」標記。
5. 離開Test Mode。

隱藏Expert Course

Techno Course
7Starts Course
Naoki Course
Euro Course

通常模式內的隱藏歌曲

250bpm
Jam&Marmalade
Flowers for ALBION
Get On Beat (WildStyle)
Kamikaze
Minimalian
BrokenMyHeart
LUV To Me (UCCHIE' SEDITION)
ULTRAHIGH-HEELS

By 神秘事件調查員・金

秘技經典這裡主要提供舊遊戲的秘技，使各位可以把以往未能完成的來個了結，而內容將會包括所有美、日版遊戲，首先介紹的將會以美版為主，各位請密切留意！

ECW: Hardcore Revolution

摔角手Joey Styles
在Career Mode中贏取Acclaim腰帶。

摔角手Joel Gertner
在Career Mode中贏取Acclaim腰帶。

摔角手Tommy Rich
在Career Mode中贏取ECW World TV腰帶。

摔角手Cyrus The Virus
在Career Mode中贏取ECW World TV腰帶。

摔角手Taz
在Career Mode中贏取ECW World Heavyweight腰帶。

摔角手Louie Spicolli
在Career Mode中贏取ECW World Heavyweight腰帶。

摔角手Beulah McGillicutty
在Career Mode內贏取ECW World Tag Team腰帶。

摔角手The Sheik
在Career Mode內贏取ECW World Tag Team腰帶。

摔角手Bill Alfonso
利用Rob Van Dam成功完成錦標模式。

摔角手Judge Jeff Jones
利用Mike Awesome成功完成錦標模式。

所有工作人員
成功在Career Mode內衛冕5次ECW World Heavyweight腰帶。

隨機人頭模式
利用Louie Spicolli成功完成錦標模式。

大頭模式
利用Rhino成功完成錦標模式。

小頭模式
利用Roadkill成功完成錦標模式。

無頭模式
利用Taz成功完成錦標模式。

大手模式
利用Jason成功完成錦標模式。

大腳模式
利用Balls Mahoney成功完成錦標模式。

肥仔模式
利用Spike Dudley成功完成錦標模式。

劊子手模式
利用Sal E. Graziano成功完成錦標模式。

自我模式
利手Chris Chetti成功完成錦標模式。

自設摔角手的衣著
利用Tommy Dreamer成功完成錦標模式。

更多讚美
當群眾剛開始歡呼時暫停遊戲，再回到遊戲時他們會有不同的讚美。

Star Wars: Episode 1 - Racer

鏡模式
在Championship模式中以冠軍姿態完成所有24條賽道。

獎勵角色
在以下賽道及路線得到冠軍就能得到相關的隱藏車手：

車手	賽道／路線
Sebulba	Boonta Classic/Galactic
Aldar Beedo	Beedo's Wild Ride/Amateur
Ratts Tyerell	Howler Gorge/Semi-pro
Mawhonic	Andobi Mountain Run/Galactic
Slide Paramita	AP Centrum/Invitational
Clegg Holdfast	Aquilaris Classic/Amateur
Bullseye Navior	Sunken City/Semi-pro
Ark Bumpy Roose	Bumpy's Breakers/Semi-pro
Wan Sandage	Scrapper's Run/Semi-pro
Bozzie Baranta	Abyss/Invitational
Neva Kee Baroo	Coast/Semi-pro
Ben Quadinaros	Inferno/Invitational
Teemto Pagalies	Mon Gazza Speedway/Amateur
Mars Guo	Spice Mine Run/Amateur
Boles Roor	Zugga Challenge/Semi-pro
Fud Sang	Vengeance/Amateur
Toy Dampner	Executioner/Galactic

4 Wheel Thunder

額外Championship模式賽道
成功完成Championship模式就能得到Atlas Sandstorm、Corsica Rain、Far West Night、Iceland Snow、Scandinavia Storm和Norway Night賽道。

額外室外賽賽道
成功完成Outdoor Arcade模式就能得到Scandinavia、Jordan、Greece Sunset、Norway、Iceland、Atlas、Alps和Canada Rain賽道。

額外室內賽賽道
成功完成Indoor Arcade模式，就能得到Indoor Scandinavia、Indoor Far West、Indoor Iceland、Indoor Atlas和Greece Daylight賽道。

額外怪物賽車1號
成功完成Championship模式即可。

額外怪物賽車2號
成功完成Outdoor Arcade模式即可。

額外怪物賽車3號
成功完成Indoor Arcade模式即可。

更快速起步
在沒有自行設定任何按鍵的情況下，在「GO」字出現時按R和A，如果成功起步時會更快速，以及一個4秒的超級推進器。

不會輸的賭博
在完成Championship模式後立即存檔，利用得到的獎金賭博，如果輸掉，就讀取進度吧！

全畫面暫停
暫停遊戲並按X和Y。

Grand Theft Auto 2

自由選關
在玩家名稱中輸入「SESAME」。

99條生命
在玩家名稱中輸入「BIGCATS」。

完全無敵
在玩家名稱中輸入「INFINITY」。

所有武器
在玩家名稱中輸入「BIGGUNS」。

無限雙倍損壞力
在玩家名稱中輸入「DBLWAMMY」。

無限隱形力量
在玩家名稱中輸入「SCOOBYDO」。

無限電槍
在玩家名稱中輸入「BIGFRIES」。

無限火槍
在玩家名稱中輸入「TOASTIES」。

死去後得到原有武器
在玩家名稱中輸入「LOSTTOYS」。

沒有警察
在玩家名稱中輸入「LAWLESS」。

得到$500000大圓
在玩家名稱中輸入「MUCHCASH」。

得到$1000萬大圓
在玩家名稱中輸入「ULTIMATE」。

5倍速度
在玩家名稱中輸入「BOYAKASH」。

所有武器彈藥全滿
在玩家名稱中輸入「ALLFREND」。

頭號通緝難度
在玩家名稱中輸入「BADBOYZ」。

流血模式
在玩家名稱中輸入「WOUNDED」。

奇怪的行人
在玩家名稱中輸入「ERRHUH」。

Rainbow Six

無敵模式
進行遊戲時按Analog的上、方向鍵的下、A，使用中的角色將會無敵。

全隊無敵模式
在進行遊戲時按Analog的左、方向鍵的下、A，使所有隊員都刀槍不入。

重呼吸聲
在進行遊戲時按Analog的下、方向鍵的下、A，就能聽到沉重的呼吸聲。

大頭模式
在進行遊戲時按Analog的上、方向鍵的下、X，就會變成大頭模式。

超大頭模式
在進行遊戲時按Analog的左、方向鍵的下、X，就會變成超大頭模式。

變臉模式
在進行遊戲時按Analog的下，方向鍵的下、X，就會改變整隊的臉孔。

矮肥模式
在進行遊戲時按Analog的左、方向鍵的下、Y，就會變成又矮又肥。

聰明模式
在進行遊戲時按Analog的上、方向鍵的下、Y，就能給予你的隊友人工智能。

瘦削模式
在進行遊戲時輸入Analog的下、方向鍵的下、Y，所有人會變得很瘦削。

改變手部模式
在進行遊戲時按Analog的左、方向鍵的下、B，隻手會變得粗糙。

近距離即時死亡模式
在進行遊戲時按Analog的下、方向鍵、B，所有人走近會即時死亡。

(註：如果啟動了「全隊無敵」模式，你的隊友將會不停重覆「Watch you fire!」。)

無視勝利條件
在進行遊戲時按Analog的上、方向鍵的下、B，這時無論是被敵人發現或是人質被殺都可以過關。

無限彈藥
把所有子彈射餘一發，再換上新的彈夾，就會在不扣彈夾的情況下得到新子彈，重覆地做就有用不完的彈藥。

Tony Hawk's Pro Skater

釋放所有Cheat
首先暫停遊戲，緊按L再輸入B、右、上、下、B、右、上、X、Y，成功的話畫面會搖晃，這時就可以得到所有關卡、FMV次序、所有統計和Officer Dick等。

自由選關
首先暫停遊戲，緊按L再輸入Y、右、右、X、Y、左、上、X、Y，成功的話畫面會搖晃。

常滿的特別計算器
首先暫停遊戲，緊按L再輸入A、Y、B、下、上、右，成功的話畫面會搖晃。

所有統計變成10
首先暫停遊戲，緊按L再輸入X、Y、上、下，如果成功會見到畫面搖晃。

所有統計變成13
首先暫停遊戲，緊按L再輸入A、X、X、Y、上、下，如果成功會見到畫面搖晃。

大頭模式

首先暫停遊戲，緊按L再輸入A、B、上、左、A、B、上、左，又或是暫停遊戲後，緊按L再輸入X、B、上、左、左，如果成功書面會搖晃，之後再從新開始遊戲即可。

慢動作模式

首先暫停遊戲，緊按L再輸入B、右、上、下、B、右、上、X、Y，又或是暫停遊戲後，緊按L再輸入X、左、上、X、左，如果成功會見到畫面搖晃。

加速模式

首先暫停遊戲，緊按L再輸入X、左、上、X、左、X、左、上、X、左，如果成功會見到畫面搖晃。

隨機開始的位置

首先暫停遊戲，緊按L再輸入X、B、A、上、下，如果成功會見到畫面搖晃。

隱藏全能主角

在任何一個模式內以 Officer Dick 來開始遊戲，之後暫停遊戲並按緊L鍵，再輸入Y、上、Y、上、B、上、左、Y，這次即使成功畫面並「不」會搖晃，之後離開遊戲並回到選人畫面入，隱藏人會在Officer Dick的位置出現，他的所有能力都高人一等。

觀看角色的完結畫面

利用一個角色在三個賽事中都得到金牌，之後再選「View Replay」即可。

Neversoft 的 FMV

利用 Officer Dick 在三場賽事中都得到金牌就會出現。

隱藏人物 Officer Dick

在 Career Mode 利用全何角色，收集到全部三十盒帶即可。

特殊動作

當特別測量器黃色及閃動時，用以下角色做出特殊的動作：

角色	動作
Andrew Reynolds	上、下、B 下、下、Y 左、左、X
Bob Burnquist	右、右、Y 上、下、B 左、上、Y
Bucky Lasek	左、右、B 下、上、X 右、右、B
Chad Muska	下、上、B 右、右、X 右、下、Y
Elissa Steamer	上、下、B 左、下、B 左、左、Y
Geoff Rowley	左、右、Y 上、下、B 右、下、X
Jamie Thomas	下、上、B 左、下、X 上、上、Y
Kareem Campbell	下、上、B 左、右、X 上、下、Y
Officer Dick	下、上、B 左、左、B 左、右、Y
全能選手	右、左、X 左、下、B 左、上、Y
Rune Glifberg	右、右、B 左、右、B 上、下、X
Tony Hawk	下、右、X 左、左、X 右、右、B 在超高空的情況下按右、下、B

Gauntlet Legends

隱藏角色

把原有4個角色到達25level和存檔，之後讀取你的 25level 角色在利用角色管理去開始新的遊戲，按著 Turbo 便會發現隱藏人物。

最高等級

用1level去開始新遊戲，在走到第一套情報系統前，不停按攻擊鍵，在不停地有綠色東西走出來時保持位置和離開遊戲，再視乎你需要的等級而載入遊戲。

註：遊戲支援連射手制。

全畫面暫停

暫停遊戲並按X和Y。

螢幕保護程式

只要閒置遊戲一段時間便會出現。

Draconus: Cult Of The Wyrm

全暫停畫面

暫停遊戲並按X和Y。

開放 Cheat Code

在「Press Start」畫面輸入X、Y、Y、X、X、Y、Y，之後讀取或開始新遊戲，再依照以下輸入：

無敵

先暫停遊戲，再緊按L、R和左，成功會變成無敵和 50000 點攻擊力。

生命全滿

先暫停遊戲，再緊按L、R和右即可。

跳關

先暫停遊戲，再緊按L、R和下即可。

Silver

額外物品

觀看整個遊戲開始畫面，再進入選項內揀 Preferences，然後緊按A並輸入B、B、B、B、B、B，開始新遊戲時會得到額外的食物、魔法和武器。

Wacky Races

所有賽道和首腦

在「Cheats」的選項內輸入「WACKYGIVEAWAY」，再到「Code Collection」內啟動即可。

所有汽車

在「Cheats」的選項內輸入「WACKYSPOILERS」，再到「Code Collection」內啟動即可。

所有交通工具能力

在「Cheats」的選項內輸入「BARGAINBASEMENT」，再到「Code Collection」內啟動即可。

調教難度

在「Cheats」的選項內輸入「CRACKEDNAILS」，再到「Code Collection」內啟動即可。

South Park Rally

釋放所有隱藏事物

在沒有利用任何工具的情況下成功完成 Championship Mode，就能得到新的賽道、汽車、外貌等。

隨機 Checkpoint 位置

成功完成 Championship Mode 即可。

語言測試選項

成功完成 Championship Mode 即可。

假記錄選項

在沒有收集或取得任何物品的情況下贏取 Rally Days 1 比賽。

所有外貌

在 Valentine's Day 的比賽內取得所有三件隱藏物品，頭兩件在塔內，第三件可在森林的圖書後面尋得。

車手是 Bebe

在沒有取得任何增加生命物品的情況下，輸掉 Cowdays 的賽事。

車手是 Big Gay Al

在 Pink Lemonade 的賽事內勝出。

車手是 Cartman Cop

在 Read-A-Book 的日賽內以鹽球打中 Chicken Lover5 次即可。

車手是 Damian

贏取 New Year's Eve 賽事，並是唯一車手能接觸千年鎖匙即可。

車手是 Death

只掉下4顆糖果的情況下贏得 Halloween 的比賽。

車手是 Grandpa

贏得 Halloween 的賽事。

車手是 Ike

在 Memorial Day 賽事內收集得飛機上的隱藏物品即可。

車手是 Jesus

在 Christmas 賽事內勝利即可。

車手是 Mephisto

在Independence Day的賽事內勝出即可。

車手是 Mr. Garrison

刺激Rally Days 2的4個Checkpoint即可。

車手是 Mr. Mackey

在 Spring Cleaning 的賽事內勝出。

車手是 Mrs. Cartman

在 Pink Lemonade 內掉下所有檸檬水並不讓其他車手到達 checkpoint 便可。

車手是 Ned

在Independence Day的比賽內取得13個加速道具即可。

車手是 Pip

在 Rally Days 2 的賽事內只刺激第 1 及 4 個 checkpoint 即可。

車手是 Satan

在 New Year's Eve 的賽事內勝出。

車手是 Scuzzlebutt

在 Easter Egg Hunt 賽事內尋獲 Phillip Phart，再在瀑布旁找到 Golden Cow。

車手是 Sheila Broflovski

在 Easter Egg Hunt 賽事內的建築物旁收集到 Pot Pie。

車手是 Shelly

在Valentine's Day的賽事內勝出即可。

車手是 Starvin Marvin

在 Thanksgiving 的賽事內並沒有收集到火雞的情況下輸掉賽事。

車手是 Terrance and Phillip

在Christmas賽事內得到4件隱藏物品。

車手是 Tweak

在 Spring Cleaning 賽事內取 5 件 caffeine。

車手是 Visitor

在 Memorial Day 的賽事內取得位於 checkpoint 上及第 4checkpoint 與木橋中間的兩件隱藏物品。

Fur Fighters

瘦削模式

成功完成Temple of Gloom內的迷宮，所有角色都會變得瘦削。

得到高分數

在任何關卡取得全部100個金幣，之後再進入關卡內並取得巨大的秒錶，再以最高速度跑到終點，如果夠快的話可以直接在最高分數處簽名。

小型遊戲

打敗以下指定首腦即可：

首腦	小型遊戲
Claude	Balloon Lift
Esmerelda	Bear Attack
Gwynth	Block Puzzle
Juanita	Snake Classic
Viggo	Bomber Bear
Winnie and Mai	Super Snake

首腦獎賞

打敗以下首腦便可得到有關獎賞：

首腦	獎賞
Claude	推進器
Esmerelda	3D 模式
Gwynth	自動瞄準
Juanita	回復所有體力
Viggo	無敵
Winnie and Mai	兩倍堅硬度

小型遊戲獎賞

完成以下小型遊戲目標，即可得到相關獎賞：

小型遊戲	分數	獎賞
Balloon Lift	10000 分	細小角色
Bear Attack	10000 分	改變聲音
Block Puzzle	少於 60 秒	旋轉鏡頭 (註)
Bomber Bear	30,000 分	大頭模式
Snake Classic	5,000 分	火箭鏡頭
Super Snake	10,000 分	魚眼鏡

註：利用 B 控制器控 Y 鍵即可



Mag Force Racing

所有賽道

在主選單畫面內指著「Tripod Select」，再緊按X和Y，輸入上、左、下、右、右、上、下、右即可。

所有導彈力量提昇

輸入「MISSI」為密碼。

所有加速力量提昇

輸入「TURBO」為密碼。

使用加速後自動操控

輸入「AUTOM」為密碼。

隱形

輸入「GHOST」為密碼。

電腦操控

輸入「HUND」為密碼。

其他音效

輸入「RETRO」為密碼。

測試模式

輸入「JOHNM」為密碼。

World Series Baseball 2K1

額外的球員點數

設定一位球員並利用所有能力點數，存檔在你的記憶咭上，之後離開遊戲，再開始遊戲時再去編輯球員，揀選你的球員就可以得到額外的能力點數。

自動瞄準

選Rookie的難度，再在打球時輕輕按著Analog的任何方向鍵，就會自動追蹤球。

更強的投球

當防守時，按A和你想球的去方向鍵，就能在電腦未準備好之前投球。

更佳的防守

選Harder的難度便可得到更佳的防守，不過同時敵時也更難打敗。

煙花

在晚間的比賽內，以主場姿態打出全壘打就會立即放煙花慶祝。

Hidden And Dangerous

開啟秘技模式

以「IWILLCHEAT」作為玩者名稱，又或是利用Dreamcast Keyboard在任何選單畫面內輸入以上文字，就能啟動秘技模式，之後再輸入以下密碼便可得到相關效果：

無敵

暫停遊戲並利用Dreamcast Keyboard輸入「CANTDIE」即可。

註：爆炸仍能做成創傷

所有物品

暫停遊戲並利用Dreamcast Keyboard輸入「ALLLOOT」即可。

打開所有關卡內的門

暫停遊戲並利用Dreamcast Keyboard輸入「OPENALLDOOR」即可。

立即打倒所有敵人

暫停遊戲並利用Dreamcast Keyboard輸入「KILLTHEMALL」即可。

註：這也能殺死人質而引致任務失敗。

顯示主角座標

暫停遊戲並利用Dreamcast Keyboard輸入「PLAYERCOORDS」即可。

充滿體力

暫停遊戲並利用Dreamcast Keyboard輸入「GOODHEALTH」，所有隊友都能補充體力。

使死去隊友復活

暫停遊戲並利用Dreamcast Keyboard輸入「RESURRECTION」即可。

跳版

暫停遊戲並利用Dreamcast Keyboard輸入「MISSIONOVER」即可。

任務失敗

暫停遊戲並利用Dreamcast Keyboard輸入「GAMEFAIL」即可。

敵人背後視點

暫停遊戲並利用Dreamcast Keyboard輸入「ENEMYB」，便能看到敵人背後的景況，再次輸入密碼可以看到其他敵人。

註：按轉換視點鍵就能回復正常。

敵人前方視點

暫停遊戲並利用Dreamcast Keyboard輸入「ENEMYF」，就能看到敵人的前方視點，再次輸入可以看到其人敵人。

註：按轉換視點鍵就能回復正常。

大頭模式

暫停遊戲並利用Dreamcast Keyboard輸入「FUNNYHEAD」即可。

註：這個模式可能會影響遊戲正常進行，而且不會看到任何文字在畫面內出現。

線做成的畫面

暫停遊戲並利用Dreamcast Keyboard輸入「DEBUGDRAWWIRE」即可。

德國版遊戲

暫停遊戲並利用Dreamcast Keyboard輸入「BLUESTARS」即可。

觀看爆機畫面

暫停遊戲並利用Dreamcast Keyboard輸入「SHOWTHEEND」，遊戲便會立即讀取爆機畫面。

註：這會立即完結你當時的遊戲，在使用前請存檔。

WWF: Royal Rumble

摔角手是Vince McMahon

在任何難度的Exhibition Mode內贏得10場勝利。

摔角手是Shane McMahon

在任何難度下贏得Royal Rumble。

其他裝束

在選人畫面內指向任何人位選手，再緊按Start和輸入A即可。

其他場地背景

在Ranking畫面內選任何一部份，再回到主選單畫面就可見到新的背景，重覆地做可以見到更多。

無限Double Team移動

利用武器打倒裁判兩次，如果成功會見到「The Referee Is Knocked Out」字句，「Double Team」亮著不同顏色即可。

躲避攻擊

緊按防守鍵，再重覆地按方向鍵的所有方向，這時你的摔角手會躲避每次攻擊。

留在Royal Rumble更長時間

當摔角手拉著繩子時旋轉方向鍵即可。

NFL Quarterback Club 2000

各項秘技

在秘技選項內輸入以下密碼：

結果	密碼
外星場管	SCLLYMLDR
無限加速	TRBMN
欖球模式	RGBY
更多漏洞	BTTRFNGRS
更多球員受傷	HSPTL
巨大足球	BCHBLL
瘋狂足球	FLBBR
出煙的球和球員	HSNFR
細小的球員	SHRTGYS
瘦削的球員	TTHPCK
肥胖的球員	MRSHMLLW
球場上的地雷	PPCRNRTRNS
擲毫是有巨大金幣	BGMNY
慢動作模式	FRRSTGMP

San Francisco Rush 2049

開啟Cheat選項

在主選單畫面內，緊按L、R和X，再按Y鍵就會在畫面底處出現「Cheats」的選項，之後再輸入以下按鍵：

所有車輛

在秘技選項內指著「All Car」，再輸入A、A、Y、Y、L、L，之後再緊按R和X，放開後再緊按L和A。

無敵

在秘技選項內指著「Invincible」，再緊按L和X，然後輸入Y、A，放開所有按鍵，再緊按R和輸入A、X、Y即可。

隱形車

在秘技選項內指著「Invisible Car」，再緊按L和X，放開按鍵，緊按R和Y，放開所有鍵，再按A、緊按L和R、輸入X，放開所有鍵，輸入Y、Y、Y。

隱形賽道

在秘技選項內指著「Invisible Track」，再輸入R、L、Y、X、A、A、X、Y，再緊按L和R，輸入A即可。

設定賽道方位

在秘技選項內指著「Track Orientation」，再緊按L和R，輸入X，放開所有鍵，輸入A、X、Y，緊按L和R，並輸入X。

超級速度

在秘技選項內指著「Super Speed」，再緊按Y和R，輸入L，放開所有鍵，緊按A和X，再次放開所有按鍵，輸入A、A、A即可。

超級車軨

在秘技選項內指著「Super Tires」，再緊按R和輸入X、X、X，放開所有按鍵，緊按L和輸入A、A即可。

剎車器

在秘技選項內指著「Brakes」，再輸入Y、Y、Y和緊按L、R、A即可。

重型車

在秘技選項內指著「Mass」，再緊按A和輸入X、X、Y，放開所有鍵並再次輸入L、R。

戰鬥繪畫工場

在秘技選項內指著「Battle Paint Shop」，再緊按Y和輸入R、L、R、L，放開所有鍵，再輸入X、X、X即可。

改變霧的顏色

在秘技選項內指著「Fog Color」，再緊按L和X，放開所有按鍵，緊按A和X，放開它們和緊按Y和X，放開並再緊按R和X。

隨機Battle Mode武器

在秘技選項內指著「Random Weapons」，再緊按L、A和輸入X、Y，所開按鍵再緊按R和A，並快速輸入X、Y。

Battle Mode內的破壞

在秘技選項內指著「Demolition Battle」，再緊按L、A和輸入Y、X，放開所有鍵，緊按R、A並快速輸入Y、X。

中級路線

以第1、2或3位去完成初級絡線，就能得到任務和中級路線。

超級路線

在中級路線內以第1、2或3位完成，就能得到Presidio賽道和一條超級路線。

放毒的車

在Stunt Mode內收集所有銀幣即可。

撞擊車

在Stunt Mode內收集到16個金幣即可。

Euro LX

在Stunt Mode內收集到24個金幣即可。

GX-2

在Race Mode內收集到24個金幣即可。

小型XS

在Race Mode內收集到26個金幣即可。

Panther

在Race和Stunt Mode內收集到所有金、銀幣即可。

Disco賽道

在Stunt Mode內得到100,000分。

Oasis賽道

在Stunt Mode內得到250,000分。

Warehouse賽道

在Stunt Mode內得到500,000分。

Obstacle課程

在Stunt Mode內得到1,000,000分。

Downtown戰鬥場所

在Battle Mode內殺到100個。

Plaza戰鬥場所

在Battle Mode內殺到250個。

Roadkill戰鬥場所

在Battle Mode內殺到500個。

Factory戰鬥場所

在Battle Mode內殺到1000個。



石渡 太輔

現年二十六歲的石渡太輔，一九九六年於日本AMUSEMENT MEDIA總合學院畢業，同年，成功獲得ARC SYSTEMWORKS的取錄，就任勤務方面的工作，並且開始參與《GUILTY GEAR》系列的企劃，擔任遊戲的GENERAL DIRECTOR，而且更身兼遊戲的人物設計、ILLUSTRATION、原畫、GRAPHIC、VGM作曲、編寫程式、後期調整，以及為主角SOL-BADGUY的VOICE ACTOR，屬於遊戲的中心人物。

Profile

Birthday：1973年8月14日（獅子座）
Birthplace：南非
Blood type：Rh＋B型
Hobby：電影、音樂鑑賞

GUILTY GEAR X
[BY YOUR SIDE "G.GEA

Recent colored artworks

《ARCADIA extra Guilty Gear X Drafting Artworks》封面ILLUSTRATION

2000年11月製作

・石渡太輔自稱參考過《METAL GEAR SOLID》系列人物設計新川洋司偏向真實的畫風之後，臨摹的作品。



ART of GAMES 設定資料集

Recent colored artworks

《FAMI通一族之陰謀》 TELEPHONECARD ILLUSTRATION

2000年10月製作

・用幾根羽毛表現的秀髮，充分突出Millia Rage女性方面的美感。

Recent colored artworks

《GUILTYGEAR X ORIGINAL SOUND TRACK》 ILLUSTRATION

2000年8月製作

・起用了非遊戲以內的外國少女，COSPLAY主角SOL-BADGUY作為題材，利用若隱若現的外表，發揮角色本身強烈的個性。

Recent colored artworks

《GUILTYGEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA》 ILLUSTRATION

2000年7月製作

・以半真實的繪畫手法，將MAY戴帽一刹那的動作捕捉下來。



Recent colored artworks

《GUILTYGEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA》
封面ILLUSTRATION（SOL BADGUY、KY KISKE）

2000年7月製作

Recent colored artworks

月刊《ARCADIA》2000年8月號
封面ILLUSTRATION（SOL BADGUY、KY KISKE）

2000年6月製作





Recent colored artworks

《GUILTYGEAR X》宣傳ILLUSTRATION（*SOL BADGUY、KY KISKE*）

1999年10月製作

·《GUILTYGEAR X》正式發表時公開的宣傳用插畫，至於插畫最特別的地方，就是以「G」和「X」兩個英文字母作為全幅插畫的構圖

Recent colored artworks

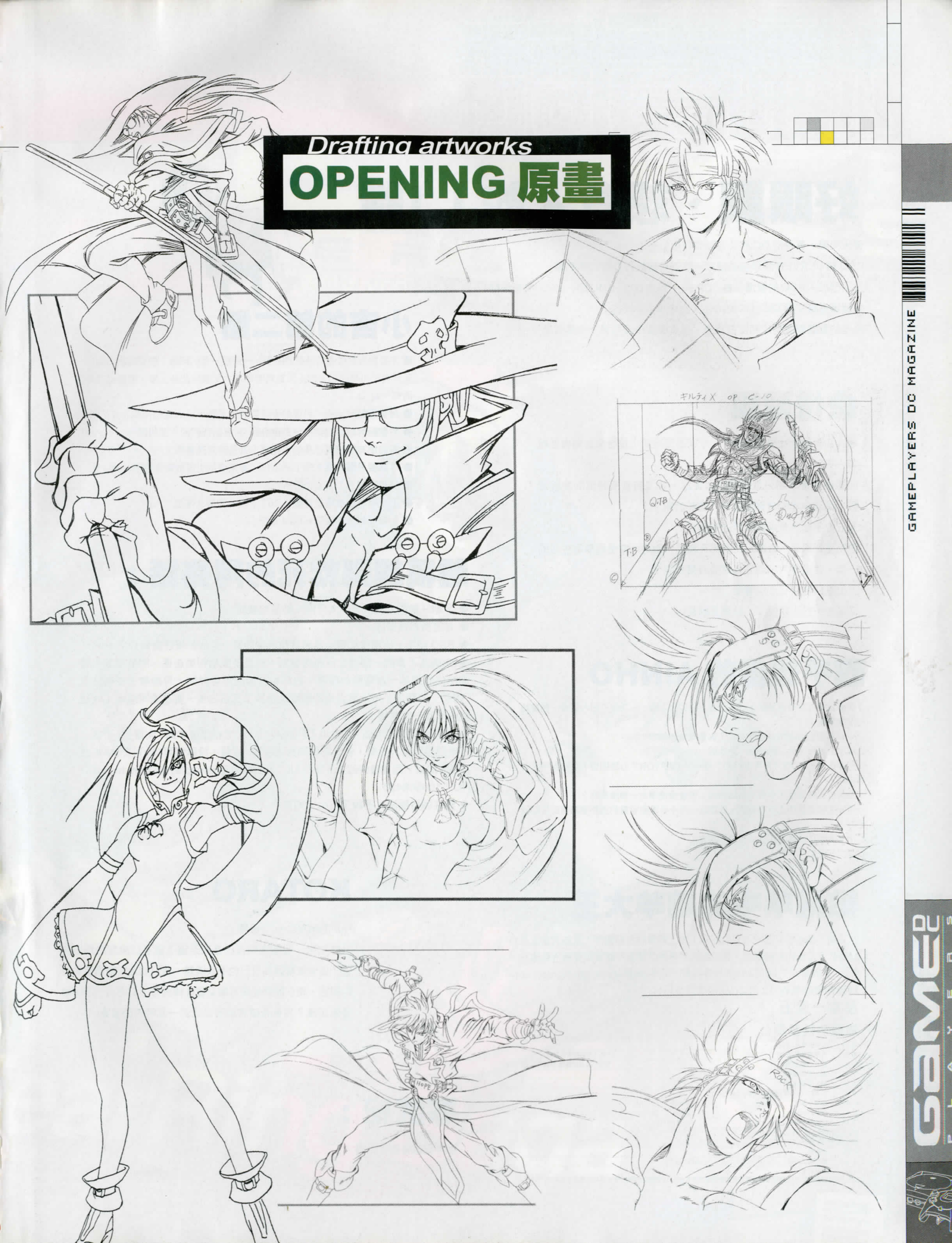
《GUILTYGEAR X》MAIN VISIUAL

（*SOL BADGUY、御津 闇慈、VENOM、JOHNNY、藏土緣紗夢*）

2000年7月製作

·為配合遊戲推出而繪製的插畫（海報），以主角和新加入的四位角色集一大成的作品。

Drafting artworks
OPENING 原畫



編者話：

好眼訓、想食人的J.J話

普天同慶，香港的DC終於可以做日版登記！
PSO個SERVER開頭好唔穩定，搞到我個銀行D野乜都冇晒。
在下已加入PSO的香港公會「CPS」，紫色雄性HUNTER一件，中等身材，如捕獲者請交換GUILDCARD（人物名稱為jjwong）。
今年的聖誕到底可以和女友渡過、還是要留在公司過「油擸假期」……



小吉的第二話

● 本星期有點像處於地獄的感覺，一個接一個的測驗，徬到睡眠時間，一天只有三小時而已，加上天氣異常寒冷，又要早起身上學，那種滋味可想而知。U_U
● 地獄已暫時消失，可愛的聖誕節終於來臨了，大家玩得開心嗎？^O^
● 放聖誕假前夕收到不少由數名阿sir發給我們的「聖誕禮物」。+o+!
● 有的朋友學校有很長的假期啊！真是非常羨慕啊！→_→
● 下期要早點完成手頭上的工作，看來要把引擎啟動至極限。#*o*#
● 好想睡啊！！！o_o!!
● 上次學測驗表現很差喔！ToT 下次一定要大躍進。^o^!
● 有事找我就寄信到e-mail去吧！

金惜聖誕

首次領會到放假趕稿的滋味，今次是聖誕節，接著來的將會是新年……
回想過往幾年都只是獨個兒過聖誕，並沒有甚麼特別的慶祝活動，莫非今年的特備節目是「悠長假期」？
節日似乎和我是兩個世界的東西!
當到達聖誕節，就即是距離那天剛好一個月，亦是那事發生後的一年，在這年內，到底大家做過甚麼呢？
上山這個願望又不能實現了……
又完成一份「功課」，接著來的是……~_~

趕稿趕到就死的阿亮話：

◆ 今期好像和上期沒有多大分別，都是趕餐死……
◆ 希望有得過聖誕……
◆ PSO超正，出糧後即買，本來好想現在即買，但無奈現在身無分文……
◆ 小弟為了尋找一個適合自己的髮型，於是便膽粗粗地走進一間髮型屋內電髮，由於是第一次電髮的關係，故頭髮比較曲是必然的。可能樣子有幾分似「阿叻」的關係，所以被公司的同事足足笑了三日三夜，實在太可惡啦！呢個仇……我一定會報！
◆ 本來高高興興地接了《GUILTY GEAR X》，怎料事後才知「大獲」。不過，小弟已盡了全力去做，若有任何問題或投訴（沒錯，投訴都可以）可E-MAIL或ICQ通知我，我會盡快改善。E-MAIL：tmleong@gameplayers.com.hk ICQ NO：100906426
◆ 現在頭昏腦脹，不說了……下期見！

超乎想像的 AINHO

☆筆者竟然能夠將今期的12 PAGES《EG2》攻略，一次過三日內完成，簡直超乎意念想像！！
☆要買甚麼聖誕禮物送給朋友呢？真是毫無頭緒呀！
☆很久沒買新唱片、新遊戲、新衣服……
☆究竟買那一款2001年月曆好呢？CARD CAPTOR？心跳回憶？我的女神？好煩惱呀！
☆為何公司每當到了中央冷氣關掉後，便會慢慢傳出一陣陣異味？
☆得知家裡將會停止有線電視，那麼我一向十分喜歡收看的英格蘭聯賽節目如何是好呢？
☆平安夜當日仍然身處在公司裡，真慘！！
☆預祝各位新年快樂！！

KOTARO

Number02　　答案
一年以來，我常常問自己是我走運？還是認識我的朋友走運？這個答案連我自己也不太清楚，我只知道從前理直氣壯的說話，現在回想起來可能又會後悔萬分，到底自己的選擇是否正確？我也希望將來可以找到一個明確的答案。

數綿羊中的綿羊大王

趕完稿，編者話又諗唔到有乜好寫，加上動畫版今期暫停，就為大家送上我做好而冇位出街的時間表，各位聖誕冇事幹的朋友不妨嘗試支持下動畫啦。
P.S. 上期竟然冇講低email，真抱歉，今期補番eludes@sinaman.com
精選動畫時間表(12月27日至1月9日)

星期一至五

無線無視翡翠台

09:00	新機動戰記(重播)	☆☆	
09:30	寶寶雙子星(重播)	/	1月3日起轉播新節目
10:00	櫻花大戰(重播)	☆☆/	12月29日起轉播(學神救未來)
15:15	鬍子叔叔(重播)		
15:40	超人帝拿(重播)	☆	
16:10	至 NET 小人類 (連四驅兄弟 Champion)	☆	
17:05	超級小黑咪 /福星大咀鳥	(奉星期一、三、五) (奉星期二、四)	 ☆
00:45	柯南偵探電影之摩天大驚魂	(12月29日)	☆☆

亞洲電視

16:00	小露寶	☆
16:30	銀河飄流外伝	(OVA版本)
17:25	爆烈戰士	

(由於節目調動關係，以上節目播放時間可能與實際時間表有出入，所有節目播放時間以電視台最後公報為準)

寒武紀：

祝所有讀者新年快樂。



GAMEPLAYERS GROUP 印花	GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon 有效日期：31.12.2001為止 影印本無效 本公司保留有關優惠之決定權 (C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd	coupon 有效日期：31.12.2001為止 影印本無效 本公司保留有關優惠之決定權 (C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd
GAMEPLAYERS GROUP 印花 coupon 有效日期：31.12.2001為止 影印本無效 本公司保留有關優惠之決定權 (C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd	GAMEPLAYERS GROUP 印花 coupon 有效日期：31.12.2001為止 影印本無效 本公司保留有關優惠之決定權 (C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd
GAMEPLAYERS GROUP 印花 coupon 有效日期：31.12.2001為止 影印本無效 本公司保留有關優惠之決定權 (C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd	GAMEPLAYERS GROUP 印花 coupon 有效日期：31.12.2001為止 影印本無效 本公司保留有關優惠之決定權 (C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd
GAMEPLAYERS GROUP 印花 coupon 有效日期：31.12.2001為止 影印本無效 本公司保留有關優惠之決定權 (C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd	GAMEPLAYERS GROUP 印花 coupon 有效日期：31.12.2001為止 影印本無效 本公司保留有關優惠之決定權 (C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd
GAMEPLAYERS GROUP 印花 coupon 有效日期：31.12.2001為止 影印本無效 本公司保留有關優惠之決定權 (C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd	GAMEPLAYERS GROUP 印花 coupon 有效日期：31.12.2001為止 影印本無效 本公司保留有關優惠之決定權 (C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

換領《鬼武者》E-Card 印花

coupon

2 GAME PLAYERS

有效日期：31.1.2001為止

影印本無效

本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd









GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

換領《鬼武者》E-Card 印花

coupon



影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.1.2001為止












GAME PLAYERS GROUP
Sion, a man with no memory of his past
Within him lies strength and kindness, but also loneliness
He will encounter a girl, who named Dominique
These are the residents of DOG STREET
The Bouncer
バウンサー
TM
GAME PLAYERS PS
集PlayStation & 手提機遊戲於一身的專門誌
VOL 002
全支線攻略啟動: The Bouncer
新GAME快遞
機動戰士GUNDAM／矇面超人古加
續・手提遊戲攻略
FINAL FANTASY／DRAGON QUEST III往傳說去
攻略PLAYSTATION
DARK CLOUD／射鵰英雄傳
SUPER HERO作戰 達爾達魯的野望
TALES OF ETERNIA／SUNRISE 英雄譚R
隨書附送
7（SEVEN）~MORMOSS之騎兵隊攻略別冊
1月3日推出
只售18元（隔週三推出）
GAME PS PLAYERS